

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS TRINDADE
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN DE PRODUTO

Ayara Menezes Aragonês
Isabella Henzel

Conclave: O Design de Produto no Desenvolvimento de um Jogo de
Tabuleiro como Ferramenta de Interação Social e Educação

Florianópolis
2025

Ayara Menezes Aragonês

Isabella Henzel

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design de Produto do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Produto.
Orientador: Prof. Dr.Cristiano Alves

Florianópolis

2025

Ficha de identificação da obra

Henzel, Isabella da Silva

Conclave : O Design de Produto no Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro como Ferramenta de Interação Social e Educação / Isabella da Silva Henzel, Ayara Menezes Aragonês ; orientadora, Cristiano Alves, 2026.

215 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design de Produto, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

1. Design de Produto. 2. Design de Produto. 3. Jogo de Tabuleiro. 4. Experiência Lúdica Educativa. 5. Experiência do Usuário. I. Aragonês, Ayara Menezes. II. Alves, Cristiano . III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design de Produto. IV. Título.

Ayara Menezes Aragonês

Isabella Henzel

Conclave: O Design de Produto no Desenvolvimento de um Jogo
de Tabuleiro como Ferramenta de Interação Social e Educação

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em
Design de Produto e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design, Habilitação em
Design de Produto

Local, 24 de Junho de 2026.

Prof. Ana Verônica Pazmino, Dr.
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:



Documento assinado digitalmente

Cristiano Alves da Silva

Data: 29/07/2026 13:14:46-0300

CPF: ***.133.498-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof.(a) Cristiano Alves, Dr.(a)
Orientador(a)
Instituição UFSC

Prof.(a) Marília Matos, Dr.(a)
Avaliador(a)
Instituição UFSC

Prof.(a) Regiane Pupo, Dr.(a)
Avaliador(a)
Instituição UFSC

Dedicamos este projeto a todos que acreditam no poder do design como ferramenta de criação, reflexão e conexão entre pessoas. Aos jogadores que enxergam nos jogos muito mais do que entretenimento, mas também experiências, narrativas, encontros e memórias.

E, de forma especial, dedicamos também às nossas famílias, amigos e professores, que acompanharam cada etapa deste percurso, oferecendo apoio, incentivo e paciência durante os momentos mais desafiadores da construção deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer, primeiramente, ao nosso orientador, Prof. Dr. Cristiano Alves, pelo acompanhamento, pelas contribuições e por todo o suporte oferecido durante o desenvolvimento deste projeto. Cada apontamento, crítica e incentivo foram fundamentais para a construção e amadurecimento do Conclave.

Agradecemos também às nossas famílias e amigos, que estiveram presentes ao longo dessa trajetória, compreendendo nossa ausência em muitos momentos, apoiando nossas ideias e incentivando a continuidade do projeto mesmo diante das dificuldades.

Um agradecimento especial a todas as pessoas que participaram dos playtests, dedicando seu tempo para testar o jogo, compartilhar opiniões, sugerir melhorias e contribuir diretamente para o refinamento das mecânicas e da experiência proposta. Cada comentário e observação ajudou a moldar o projeto em sua versão final.

Por fim, agradecemos uma à outra, pela amizade, parceria, colaboração e dedicação durante todas as etapas deste trabalho. Desenvolver um projeto tão extenso exige diálogo, paciência, confiança e comprometimento. Esse resultado só foi possível porque existiu apoio mútuo nos momentos difíceis, motivação nos períodos de cansaço, uma vontade de criar algo verdadeiramente único e um amor compartilhado por sapos.

“Brincar é a mais alta forma de pesquisa.”

— Albert Einstein (EINSTEIN, s.d.)

RESUMO

Os jogos educativos ainda são frequentemente associados ao ensino formal e à transmissão explícita de conteúdos, o que pode limitar o engajamento de diferentes perfis de jogadores. Diante desse contexto, este Projeto de Conclusão de Curso teve como objetivo desenvolver o Conclave, um jogo de tabuleiro estratégico que promove aprendizado implícito por meio da experiência lúdica, integrando narrativa, interação social, tomada de decisão e reflexão crítica. Desenvolvido no âmbito do Design de Produto, o projeto adotou a metodologia do Duplo Diamante, contemplando etapas de pesquisa bibliográfica, análise de jogos de referência, definição de requisitos, desenvolvimento conceitual, prototipagem e validação. Foram realizados estudos sobre design de jogos, experiência do usuário e gamificação, além da aplicação de questionários e da realização de quatro playtests com diferentes grupos de participantes, permitindo avaliar mecânicas, componentes e usabilidade do produto. Como resultado, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro funcional e validado, com identidade visual própria, componentes físicos personalizados e mecânicas refinadas a partir dos testes realizados. O projeto demonstra o potencial do Design de Produto na criação de experiências lúdicas capazes de integrar entretenimento, estratégia e reflexão crítica de forma imersiva.

Palavras-chave: Conclave. Jogo de Tabuleiro. Gamificação. Experiência do Usuário. Educação.

ABSTRACT

This Final Undergraduate Project presents the development of Conclave, a strategic board game set in the fictional world of Anura, where anthropomorphic frogs engage in political, religious, and ideological disputes. The project addresses the challenge of designing a board game capable of integrating entertainment, critical reflection, and user experience through strategic gameplay. Its main objective was to develop a functional product that combines game mechanics, narrative, visual identity, and ergonomic aspects within the context of Product Design. The research adopted the Double Diamond methodology, encompassing the stages of research, definition, ideation, prototyping, and validation. The development process included theoretical studies on board games, gamification, user experience, and product design, as well as market analysis and four playtesting sessions with different groups of participants to evaluate gameplay, usability, and mechanics. The results led to significant improvements in the game's rules, scoring system, components, and overall user experience, culminating in a validated board game that demonstrates the potential of Product Design to create contemporary games that integrate functionality, aesthetics, narrative, and social interaction.

Keywords: Conclave. Board Game. Gamification. User Experience. Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Metodologia do Duplo Diamante	19
Figura 02: Atividade com Pede Jogo na Semana Acadêmica do Design UFSC	25
Figura 03: Contextos Emergentes para Utilização de Jogos de Tabuleiro	28
Figura 04: Papel Cartão	36
Figura 05: Papelão Rígido	36
Figura 06: MDF	37
Figura 07: Acrílico	37
Figura 08: Plástico	38
Figura 09: Tecido	38
Figura 10: Impressão 3D	39
Figura 11: Corte a Laser	40
Figura 12: Fresagem CNC	40
Figura 13: Impressão Gráfica	41
Figura 14: Perfil dos Jogadores com Base na Faixa Etária	45
Figura 15: Arquétipos no Contexto de Jogos de Tabuleiro	50
Figura 16: Infográfico do Público Casual	54
Figura 17: Infográfico do Público Hobbysta	56
Figura 18: Segmentação do Público Casual	60
Figura 19: Segmentação do Público Hobbysta	61
Figura 20: Painel de Estilo de Vida - Público Casual	62
Figura 21: Painel de Estilo de Vida - Público Hobbysta	63
Figura 22: Persona - Público Casual	64
Figura 23: Persona - Público Hobbysta	65
Figura 24: Jogo Root	72
Figura 25: Jogo Bargain Quest	72
Figura 26: Lista de Mecânicas Presentes nos Jogos de Estudo	73
Figura 27: Lista Comparativa das Mecânicas	74
Figura 28: Banco Imobiliário	76
Figura 29: Xadrez	76
Figura 30: Síntese dos componentes	79
Figura 31: Jogo Carcassonne	80
Figura 32: Pandemic	81
Figura 33: Catan	82
Figura 34: Root	82
Figura 35: Dixit	83
Figura 36: Coup	84
Figura 37: Ticket to Ride	87
Figura 38: The Resistance	87
Figura 39: Dominion	88

Figura 40: Tikal	89
Figura 41: Terraforming Mars	89
Figura 42: Azul	90
Figura 43: Roadmap das Atividades de Desenvolvimento Projetual	95
Figura 44: Legenda do Roadmap	95
Figura 45: Posts da Capricho	97
Figura 46: Conclave Papal de 2025	98
Figura 47: Embasamento da Escolha do Tema	100
Figura 48: Vilões sapos, Sapão (Por Água Abaixo), Groxo (X-Men) e Mister Toad (Batman)	102
Figura 49: Organograma do Fluxo de Jogo - Parte 1	107
Figura 50: Organograma do Fluxo de Jogo - Parte 2	108
Figura 51: Confecção do Primeiro Protótipo de Baixa Fidelidade	110
Figura 52: Protótipo das Cartas de Personagens	110
Figura 53: Protótipo das Cartas de Estratégia	110
Figura 54: Comparação do Primeiro e Último Protótipo do Deck de Estratégia	111
Figura 55: Grupo do Primeiro Playtest do Jogo Conclave	112
Figura 56: Grupo do Segundo Playtest do Jogo Conclave	114
Figura 57: Mudanças Visuais no Tabuleiro Principal	114
Figura 58: Mudanças na Trilha de Carreira do Tabuleiro Principal	114
Figura 59: Comparação Entre Tabuleiros Individuais do Primeiro e Segundo Protótipos	115
Figura 60: Comparação Entre as Cartas de Estratégia do Primeiro e Segundo Protótipos	115
Figura 61: Diferenciação dos Artefatos Consumíveis e Equipáveis do Jogo	116
Figura 62: Adição da Tabela de Desafios no Livro Objeto	116
Figura 63: Grupo do Terceiro Playtest do Jogo Conclave	117
Figura 64: Grupo do Quarto Playtest do Jogo Conclave	119
Figura 65: Marcadores Temáticos de Tempo	120
Figura 66: Comparação das Cartas de Estratégia do Segundo e Terceiro Protótipos	120
Figura 67: Comparação das Cartas de Personagens do Primeiro e Segundo Protótipos	121
Figura 68: Marcadores de Trilha de Carreira	121
Figura 69: Protótipo do Componente Organizador Individual	122
Figura 70: Protótipo do Componente Organizador Individual Empilhado	122
Figura 71: Infográfico do Questionário 1	127
Figura 72: Infográfico do questionário 1.2	130
Figura 73: Infográfico do Questionário 2	132
Figura 74: Infográfico do Questionário 3	137
Figura 75: Manual de Identidade Visual de Conclave	142
Figura 76: Modelagem dos Organizadores de Componentes	148
Figura 77: Modelagem do Marcador da Pilha de Descarte	148
Figura 78: Modelagem dos Suportes de Cartas de Igrejas	149
Figura 79: Modelagem dos Meeples de Sapo com Teste de Tamanho	149

Figura 80: Modelagem do Báu de Fichas de Voto	150
Figura 81: Etapa de Preparação de Arquivos para Impressão	151
Figura 82: Primeira Impressão dos Meeples de Sapo	151
Figura 83: Teste de Usabilidade com Papel Couche	151
Figura 84: Comparação do Primeiro e Segundo Teste de Impressão dos Meeples	152
Figura 85: Componentes Produzidos com Impressão 3D	152
Figura 86: Primeira Etapa de Lixamento das Peças	153
Figura 87: Peças com Primer e Massa Corrida	153
Figura 88: Etapa de Pintura das Peças	154
Figura 89: Etapa de Corte a Laser	154
Figura 90: Detalhamento da Pintura	155
Figura 91: Etapa de Acabamento da Pintura	155
Figura 92: Resultado Final das Peças Prototipadas	156
Figura 93: Ilustrações dos Personagens em Andamento	157
Figura 94: Técnica de Pontilhismo	158
Figura 95: Ilustrações das Árvores do Tabuleiro	158
Figura 96: Ilustrações das Igrejas de Anura	159
Figura 97: Processo Gráfico das Cartas do Jogo Conclave	160
Figura 98: Cartas do Deck de Estratégia	160
Figura 99: Cartas de Boatos	161
Figura 100: Cartas de Debate	161
Figura 101: Cartas de Igrejas	161
Figura 102: Ilustrações Aplicadas nas Cartas	162
Figura 103: Ilustrações Originais dos Vitrais	162
Figura 104: Processo de Vetorização dos Vitrais	163
Figura 105: Vitrais Finalizados	163
Figura 106: Processo de Montagem dos Tiles	164
Figura 107: Processo de Montagem do Tabuleiro Principal	164
Figura 108: Processo de Montagem dos Tabuleiros Individuais	165
Figura 109: Processo de Escolha de Cores da Capa do Tabuleiro Individual	165
Figura 110: Processo de Diagramação do Livro Objeto	166
Figura 111: Processo de Montagem da Caixa	167
Figura 112: Gráfico de Posicionamento Mercadológico	169
Figura 113: Cartas de Extensão do Jogo	171
Figura 114: Manual Informativo da Extensão do Jogo	172
Figura 115: Imagens do Produto Final	173

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise do Jogo Terra	30
Tabela 2 – Análise do Jogo Pitágoras	30
Tabela 3 – Análise do Jogo Mystic Market	31
Tabela 4 – Análise do Jogo Mycelia	31
Tabela 5 – Análise do Jogo Harmonies	32
Tabela 6 – Análise do Jogo Forest Shuffle	32
Tabela 7 – Análise do Jogo Farmer Olaf	33
Tabela 8 – Análise do Jogo Evolution	33
Tabela 9 – Análise do Jogo Cafundó	34
Tabela 10 – Análise do Jogo Aftershock	34
Tabela 11 – Pontos Positivos e Negativos dos Materiais	41
Tabela 12 – Estudo de Mecânicas (Tabela 1)	68
Tabela 13 – Estudo de Mecânicas (Tabela 2)	69
Tabela 14 – Estudo de Mecânicas (Tabela 3)	70
Tabela 15 – Requisitos de Projeto (Tabela 1)	92
Tabela 16 – Requisitos de Projeto (Tabela 2)	93
Tabela 17 – Estrutura Geral do Jogo	103
Tabela 18 – Sistemas de Ideologias	104
Tabela 19 – Sistemas de Igrejas	105
Tabela 20 – Principais Pontos de Melhoria Identificados no Primeiro Playtest	112
Tabela 21 – Principais Pontos de Melhoria Identificados no Segundo Playtest	117
Tabela 22 – Principais Pontos de Melhoria Identificados no Terceiro Playtest	118
Tabela 23 – Principais Pontos de Melhoria Identificados no Quarto Playtest	123
Tabela 24 – Matriz de Decisão do Suporte de Cartas	144
Tabela 25 – Matriz de Decisão do Prato de Componentes Individual	145
Tabela 26 – Matriz de Decisão do Organizador de Fichas de Voto	146
Tabela 27 – Matriz de Decisão dos Meeples	147

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

UFSC Universidade Federal de Santa Catarina

RPG Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens)

MDF Medium Density Fiberboard (Painel de Fibras de Média Densidade)

MUDs Multi-User Dungeons

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	16
1.1. Objetivos	17
1.1.1. Objetivo Geral	17
1.1.2. Objetivos Específicos	18
1.2. Justificativa	18
1.3. Metodologia	19
1.3.1. Descoberta	19
1.3.2. Definição	20
1.3.3. Desenvolvimento	20
1.3.4. Entrega	21
2. PROCESSO PROJETUAL	21
2.1. Descoberta	22
2.1.1. Definição do problema	22
2.1.2. Pesquisa de contexto	24
2.1.3. Análise de jogos disponíveis no mercado	29
2.1.4. Análise de materiais e processos de fabricação	35
2.2. Definição	43
2.2.1. Público-alvo	43
2.2.2. Aspectos Técnicos e Estruturais dos Jogos de Tabuleiro	66
2.2.9. Requisitos de projeto	91
2.3. Desenvolvimento	94
2.3.1. Temática do Jogo	96
2.3.2. Modo de Jogo	103
2.3.3. Validação do Jogo	108
2.3.4. Refinamento Visual e Desenvolvimento Gráfico do Jogo	141
2.4. Entrega	167
2.4.1. Posicionamento de Mercado	167
2.4.2. Extensão do Jogo	170
2.4.3. Produto Final	172
3. CONCLUSÃO	174
REFERÊNCIAS	176
APÊNDICE A – Questionários Aplicados ao Público Alvo	178
APÊNDICE B – Manual de Regras do Jogo Completo	182
APÊNDICE C – Questionários do Playtest	193
APÊNDICE D – Desenhos Técnicos	199
APÊNDICE E – Componentes Gráficos do Jogo	202

1. INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, a busca por métodos de ensino que estimulem o protagonismo do usuário e favoreçam a construção ativa do conhecimento tem ganhado cada vez mais relevância. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro se destacam como ferramentas pedagógicas eficazes, capazes de aliar o caráter lúdico à promoção de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Segundo Kishimoto (2011), o jogo é uma atividade fundamental para a aprendizagem, pois permite ao usuário experimentar, criar e interagir, favorecendo a assimilação de conteúdos e o fortalecimento de competências essenciais.

Diversos estudos apontam que o uso de jogos no ambiente educacional contribui significativamente para o engajamento dos estudantes, tornando a aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa (ANDRADE et al., 2020; MURARO, 2018). Além disso, jogos de natureza cooperativa favorecem a comunicação, a empatia e a tomada de decisões em grupo, estimulando competências importantes para a vida em sociedade (CANAL & DA SILVA MACHADO, 2018).

A crescente popularização dos jogos de tabuleiro modernos — também conhecidos como "jogos de hobby" — demonstra o interesse de diferentes faixas etárias por experiências de jogo mais estratégicas, imersivas e colaborativas (WOODS, 2012; NICHOLSON, 2008). Essa tendência também se reflete no uso desses jogos em contextos educativos, onde são adaptados ou criados com finalidades pedagógicas específicas.

Contudo, apesar da disseminação desses jogos e do reconhecimento de seu potencial educativo, muitos ainda não se mostram alinhados com premissas pedagógicas fundamentadas. Diversos títulos apresentam desafios complexos e mecânicas interessantes, mas não necessariamente promovem uma aprendizagem significativa ou conectada com objetivos educacionais claros. Como destaca Silva (2021), a simples presença do jogo em ambientes educacionais não garante o desenvolvimento de habilidades cognitivas ou sociais, sendo essencial que haja intencionalidade pedagógica e coerência entre o conteúdo do jogo e os objetivos de aprendizagem. Além disso, alguns jogos priorizam aspectos competitivos ou narrativas descontextualizadas, o que pode afastar os jogadores da reflexão crítica ou da construção ativa de conhecimento (PIMENTA; DOMINGUES, 2019).

É importante ressaltar que um jogo de tabuleiro não se limita a uma aplicação tradicional em salas de aula ou ao público infantil. Pelo contrário, deve explorar o potencial de mediadores de aprendizagem em diferentes contextos e faixas etárias, promovendo o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades de forma espontânea e natural. Assim, um jogo

de tabuleiro deve criar uma experiência lúdica em que o jogador aprenda sem que perceba, rompendo com a ideia de que o aprendizado precisa ser explicitamente instruído ou formalizado.

Diante disso, este projeto objetiva o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com finalidade educativa, visando estimular o pensamento crítico e facilitar o acesso a temas socioculturais complexos — como política, religião e ética — de forma divertida e acessível, com o objetivo de explorar o potencial do jogo como instrumento de aprendizagem e de experiência lúdica em contextos formais ou não formais de ensino. A pesquisa envolve tanto o levantamento teórico sobre os benefícios do uso de jogos como recurso didático quanto a concepção e a validação de um protótipo junto ao público-alvo.

O presente projeto tem como motivação a crescente valorização dos jogos de tabuleiro como ferramentas capazes de promover habilidades cognitivas, sociais e emocionais por meio da ludicidade. Em um cenário educacional que cada vez mais valoriza metodologias ativas e experiências de aprendizagem significativas, os jogos de tabuleiro se destacam como recursos eficazes para engajar os participantes de forma dinâmica e prazerosa (FREIRE; FRANCO, 2020; NICHOLSON, 2015). Segundo Kishimoto (2011), o brincar — elemento central do jogo — favorece a construção do conhecimento por meio da experiência, da interação e da resolução de problemas, características essenciais para práticas pedagógicas centradas no aluno.

Além disso, o projeto em questão apresenta-se como uma oportunidade para explorar o papel do design de produto no desenvolvimento de objetos interativos voltados para a educação informal, reforçando a importância do designer como agente na criação de soluções inovadoras para desafios educacionais contemporâneos.

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. Objetivo Geral

Desenvolver um jogo de tabuleiro com finalidade educativa, que promova o processo de aprendizagem, de forma lúdica e espontânea, sem que o jogador perceba que está sendo exposto a conteúdos pedagógicos, permitindo sua aplicação em diferentes contextos e faixas etárias.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Investigar, por meio de revisão bibliográfica, o uso de jogos de tabuleiro como recurso didático e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem;

- Analisar jogos existentes com características educativas e mecânicas cooperativas para identificar referências e inspirações para o desenvolvimento do projeto;
- Definir o público-alvo e o conteúdo temático a ser explorado no jogo, de acordo com os objetivos de aprendizagem propostos;
- Projetar a mecânica, a estética e os componentes físicos do jogo, considerando aspectos como jogabilidade, interação e acessibilidade;
- Criar protótipos e realizar testes com usuários, buscando validar a eficácia do jogo na promoção do aprendizado e da experiência lúdica;
- Refletir sobre o papel do design de produto no desenvolvimento de jogos educativos e sua aplicação além dos ambientes escolares tradicionais.

1.2. JUSTIFICATIVA

Diferentemente de propostas educativas tradicionais, este projeto busca desenvolver um jogo de tabuleiro que não possua sua aplicação restrita exclusivamente ao ambiente escolar ou ao público infantil, mas que seja capaz de promover aprendizado de forma espontânea, acessível e imersiva para diferentes perfis de jogadores. A proposta parte do princípio de que a experiência lúdica pode atuar como uma poderosa ferramenta de engajamento, permitindo que conteúdos complexos sejam assimilados de maneira mais natural e significativa por meio da interação, da narrativa e da tomada de decisões durante a partida.

Ao transformar assuntos complexos em mecânicas de jogo, busca-se incentivar o jogador a interpretar situações, formular estratégias, lidar com diferentes pontos de vista e construir reflexões críticas a partir da própria experiência dentro do jogo.

Além disso, segundo Andrade et al. (2020), grande parte dos jogos educativos desenvolvidos atualmente ainda se concentra no ambiente escolar e em faixas etárias mais jovens, limitando o alcance das experiências lúdicas de aprendizagem para outros públicos. Assim, este projeto procura explorar uma abordagem distinta, na qual o aprendizado não acontece de forma explícita ou expositiva, mas sim integrado à própria dinâmica do jogo, permitindo que o jogador aprenda enquanto negocia, debate, interpreta narrativas, administra recursos e enfrenta consequências estratégicas ao longo da partida.

Por fim, o projeto também se justifica pela oportunidade de integrar diferentes áreas do design em uma única proposta, envolvendo design de produto, experiência do usuário, narrativa, ilustração, design gráfico, prototipação física e construção de sistemas interativos.

1.3. METODOLOGIA

A metodologia escolhida para o desenvolvimento deste projeto segue o modelo do Duplo Diamante (Figura 1), que é amplamente utilizado no design de produtos e serviços. Essa abordagem é estruturada em quatro etapas fundamentais: Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega, e visa proporcionar um processo iterativo e flexível que permite o refinamento contínuo das ideias e soluções.

Figura 1 – Metodologia do Duplo Diamante



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

1.3.1. Descoberta

Nesta fase inicial, o objetivo principal foi entender o problema em profundidade e explorar as necessidades e desejos dos usuários. Essa etapa permitiu a coleta de dados que formaram a base para as fases seguintes do processo. Para isso, foram realizadas as seguintes atividades:

- Uma pesquisa qualitativa abrangente (Observação e análise de tendências relacionadas ao uso de jogos como ferramentas educativas)
- Entrevistas com possíveis usuários;
- Análise dos principais materiais para prototipação.

- Desenvolvimento de pesquisas com a ferramenta Benchmarking com relação aos jogos disponíveis no mercado
- Elaboração de painéis visuais e diagramas durante o processo de pesquisa que ajudaram a visualizar o conteúdo agrupado neste relatório.

1.3.2. Definição

Esta etapa concentrou-se em organizar as informações obtidas na fase de descoberta e definir de maneira clara o desafio a ser resolvido. Para isso, foram realizadas as seguintes atividades:

- Para a coleta e análise de dados junto ao público-alvo, foram aplicados formulários digitais por meio do Google Forms e entrevistas com usuários.
- Elaboração de personas, identificando-se os perfis dos usuários-alvo e suas necessidades específicas.
- Elaboração dos requisitos de projeto.
- Construção de painéis e diagramas síntese

1.3.3. Desenvolvimento

A etapa de Desenvolvimento, terceira fase do modelo do Duplo Diamante, é dedicada à experimentação, prototipação e validação das ideias selecionadas na fase anterior. Trata-se de um momento de convergência, no qual as propostas conceituais passam por testes práticos, ajustes e refinamentos, a fim de verificar sua viabilidade e aderência às necessidades do público-alvo. As atividades feitas nessa fase foram:

- Criação de sketches conceituais e modelos visuais preliminares;
- Escolha de temática do jogo;
- Refinamento da mecânica e personagens;
- Validação do jogo com o público-alvo por meio de dinâmicas de cocriação e escolha participativa, visando alinhar as decisões às expectativas e experiências dos usuários;
- Elaboração de protótipos iniciais para realização de testes de jogabilidade (playtests);
- Implementação de ajustes na estrutura do jogo para maior refinamento;
- Definição e organização dos componentes finais do jogo, visando a prototipação final do projeto.

1.3.4. Entrega

Nesta fase, foram realizados os ajustes finais nos elementos do jogo, transformando as ideias desenvolvidas em um produto funcional, pronto para ser apresentado e avaliado.

Portanto, para o relatório do PCC 1, foram trabalhadas apenas as etapas de **Descoberta e Definição**, enquanto as etapas de **Desenvolvimento e Entrega** foram abordadas no PCC 2. O modelo do Duplo Diamante foi importante para garantir um processo organizado e centrado no usuário, permitindo que as soluções criadas atendam às necessidades de aprendizagem.

2. PROCESSO PROJETUAL

A etapa de Desenvolvimento neste relatório corresponde ao corpo central do trabalho, onde são apresentadas e discutidas, de forma aprofundada, todas as ações realizadas para a construção do projeto.

Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica abrangente, com o intuito de compreender o papel dos jogos de tabuleiro na educação, suas potencialidades lúdicas e cognitivas, bem como seus impactos sociais e culturais. Em paralelo, foi feito um levantamento de projetos similares e uma análise de mercado, a fim de identificar lacunas e oportunidades existentes no cenário atual dos jogos de tabuleiro.

A seguir, desenvolveram-se instrumentos de pesquisa empírica, como questionários aplicados a dois grupos distintos — o público geral e o público hobbysta — com o objetivo de levantar percepções, hábitos e preferências em relação aos jogos de tabuleiro. A análise qualitativa e quantitativa dessas respostas permitiu uma compreensão mais profunda dos perfis dos jogadores, auxiliando na segmentação do público-alvo e na construção de personas representativas. Foram também elaborados infográficos que sintetizam visualmente os principais achados da pesquisa.

Com base nos dados obtidos, foram definidas as diretrizes do projeto e elaborada uma tabela de requisitos, categorizando os aspectos funcionais, estéticos, narrativos, contextuais e mecânicos que o produto deveria atender. A partir dessas diretrizes, iniciou-se a fase de ideação e concepção do jogo, com a definição de seu universo ficcional, narrativa, estrutura mecânica e sistema de componentes. O jogo foi então modelado graficamente, com foco na coerência estética, clareza de informações e potencial de imersão.

O processo de desenvolvimento incluiu ainda a criação de protótipos funcionais para testes de jogabilidade (playtests), realizados com usuários representativos do público-alvo. Esses

testes permitiram validar e refinar aspectos da experiência de jogo, como equilíbrio entre jogadores, clareza das regras, tempo de duração e engajamento narrativo. Os feedbacks obtidos orientaram ajustes e melhorias no design dos componentes, no texto das cartas, na narrativa do livro-objeto e nas dinâmicas de interação.

Por fim, o desenvolvimento culminou na preparação do protótipo final, com a escolha dos materiais adequados à produção, definição de acabamentos e padronização gráfica dos elementos visuais. O projeto foi concebido com o objetivo de unir humor, crítica social e acessibilidade narrativa, explorando o potencial do jogo de tabuleiro como ferramenta educativa não convencional, capaz de promover reflexões e aprendizagens de maneira leve, espontânea e envolvente.

2.1. DESCOBERTA

2.1.1. Definição do problema

Em um cenário contemporâneo marcado por tensões sociais, disputas políticas e polarizações culturais, cresce a importância de se criar espaços seguros e criativos para discutir essas questões de forma simbólica e reflexiva. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro têm se mostrado uma linguagem com potencial significativo para provocar pensamento crítico, estimular empatia e promover o debate sobre estruturas sociais. Segundo Salen e Zimmerman (2004), os jogos podem funcionar como sistemas de significado, onde regras, mecânicas e narrativas trabalham em conjunto para gerar experiências interpretativas e reflexivas. No entanto, ainda há uma lacuna no desenvolvimento de jogos que conciliam profundidade temática com uma comunicação acessível, ou seja, que consigam transmitir ideias complexas por meio de mecânicas e narrativas compreensíveis para qualquer jogador, independentemente de seu repertório cultural ou experiência prévia com jogos. Como apontam Andrade et al. (2020), há uma carência de materiais didáticos lúdicos que abordem conteúdos socioeducativos de forma envolvente e significativa.

Miguel Sicart (2011) defende que os jogos são ferramentas éticas, capazes de simular decisões morais e sociais com implicações reais na formação de valores. Da mesma forma, Jesse Schell (2008) aponta que o design de jogos pode e deve carregar significados mais profundos, permitindo que o jogador compreenda sistemas sociais de forma envolvente. Assim, o problema não está apenas na ausência de jogos que abordam temas como política, religião, poder, moralidade ou disputas ideológicas, mas também na dificuldade de traduzir essas temáticas em experiências claras, leves e acessíveis, que possam atingir públicos amplos sem exigir conhecimento prévio ou alto nível de abstração.

Este projeto parte da premissa de que é possível criar um jogo que, mesmo envolto em um universo satírico e lúdico, oferece camadas de interpretação sobre dinâmicas sociais, permitindo que o jogador reflita sobre questões reais de forma simbólica. A proposta visa tornar essas reflexões acessíveis por meio de regras simples, mecânicas intuitivas e narrativa envolvente, criando um ponto de entrada para discussões mais profundas a partir de uma experiência de jogo divertida e descontraída.

Dessa forma, a pergunta do problema, que embasa a construção desse trabalho — *“De que modo o design de produto pode tornar temas complexos da sociedade — como política, poder e moralidade — mais acessíveis e compreensíveis para diferentes públicos por meio da sátira e da narrativa lúdica, sem que esse público perceba que está de fato aprendendo?”* — busca sintetizar a necessidade central que motiva este projeto: a criação de uma experiência de jogo capaz de estimular a reflexão crítica sobre estruturas sociais, utilizando para isso recursos visuais, narrativos e mecânicos próprios do design de produto. A proposta parte do entendimento de que jogos de tabuleiro, além de entreter, podem cumprir uma função educativa e formativa indireta, sobretudo quando abordam questões relevantes de forma acessível e simbólica. O uso da sátira e da metáfora torna-se, nesse contexto, uma estratégia importante para aproximar o jogador de conteúdos mais densos, promovendo a compreensão e o debate por meio da ludicidade. Assim, o projeto investiga como o design pode contribuir para essa mediação entre o conteúdo complexo e a experiência lúdica.

2.1.1.1. *Elementos do problema*

A fim de compreender de maneira mais aprofundada o problema central deste projeto, foram identificados e delimitados os principais elementos que o compõem, permitindo uma análise individual de cada um para entender como se articulam dentro do contexto geral, tais como:

- **O jogo de tabuleiro**

Embora os jogos de tabuleiro estejam passando por uma nova fase de valorização e crescimento no mercado brasileiro, ainda há uma lacuna significativa quando se trata de jogos que aliam diversão à formação crítica do jogador. Grande parte dos produtos disponíveis segue fórmulas voltadas exclusivamente ao entretenimento ou à repetição mecânica de conteúdos pedagógicos, o que frequentemente resulta em experiências pouco envolventes e com baixa retenção de conhecimento. Segundo Brougère (2010), o jogo, quando explorado apenas como ferramenta pedagógica tradicional, corre o risco de se tornar um "falso jogo", perdendo sua essência lúdica e, portanto, seu potencial de

aprendizagem genuína. Falta, no mercado atual, jogos que abordam temas complexos de forma leve, reflexiva e simbólica, algo que permita ensinar sem parecer uma imposição de conteúdo, promovendo a educação pela via da curiosidade e do prazer de jogar.

- **O sistema de ensino**

O modelo educacional vigente nas instituições de ensino brasileiras, sejam elas de educação básica ou graduação, ainda se caracteriza, em grande medida, por práticas engessadas e pouco dialógicas, nas quais o conhecimento é transmitido de forma vertical e descontextualizada da vivência dos alunos. Freire (1996) critica essa abordagem, que ele chama de "educação bancária", em que o aluno é visto como um recipiente vazio a ser preenchido, e não como sujeito ativo da aprendizagem. Tal modelo dificulta a apropriação crítica de saberes, especialmente quando se trata de temas sociais e culturais que exigem interpretação, debate e pensamento autônomo. Em contraponto a isso, ferramentas lúdicas como os jogos de tabuleiro podem oferecer um caminho alternativo para a construção de conhecimento, ao estimular a participação, a imaginação e a capacidade de resolver problemas em grupo.

- **O acesso ao conhecimento envolvendo questões sociais e culturais**

Em um cenário de constante transformação política, cultural e científica, o desconhecimento sobre como funcionam os sistemas sociais se revela como um problema recorrente na sociedade brasileira. Temas como a escolha de representantes políticos, religiosos, ou até decisões médicas envolvendo saúde pública geram dúvidas frequentes entre a população. Segundo Candau (2008), a ausência de uma educação voltada para a formação crítica e cidadã contribui para a exclusão simbólica de amplos setores da população, que permanecem à margem dos debates sociais por não compreenderem seus códigos e estruturas. Dessa forma, promover o acesso ao conhecimento por meio de linguagens mais acessíveis, como a narrativa e o jogo, pode ser uma estratégia para democratizar o saber e fomentar uma sociedade mais participativa.

2.1.2. Pesquisa de contexto

A pesquisa de contexto nos permite compreender o cenário no qual o projeto será inserido. Como destacado por Huizinga (2000), os jogos fazem parte da cultura humana e são utilizados não apenas como formas de entretenimento, mas também como ferramentas de construção de conhecimento. Nesse sentido, este projeto busca inserir-se no contexto contemporâneo em que o uso de jogos como recurso didático e de desenvolvimento pessoal tem

se expandido para além dos ambientes escolares tradicionais, alcançando também o público jovem-adulto em diferentes esferas.

Diversos estudos, como o de Freitas (2006), apontam que o uso de jogos com propósito educativo não precisa estar restrito à educação formal, podendo ser empregado em ambientes informais para promover a aquisição de habilidades cognitivas, sociais e culturais. O presente projeto, portanto, propõe a criação de um jogo que incentiva o processo de aprendizagem de maneira espontânea e divertida, sem que o jogador perceba, necessariamente, que está sendo ensinado.

A partir dessa perspectiva, a pesquisa de contexto envolveu o levantamento de informações sobre a utilização de jogos em diferentes espaços, assim como vemos cotidianamente (figura 2), o estudo de práticas de ensino informal e a análise de tendências de mercado relacionadas a jogos de tabuleiro e jogos analógicos voltados ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Figura 2 – Atividade com Pede Jogo na Semana Acadêmica do Design UFSC 2025



Fonte: Rafaela Nericke (2025)

O ato de jogar, historicamente associado ao entretenimento, assumiu nas últimas décadas um papel significativo no estilo de vida de muitas pessoas, consolidando-se como prática de socialização, desenvolvimento de habilidades e até como ferramenta de expressão pessoal (HUIZINGA, 2000).

Dentre os diversos formatos de jogos existentes, destaca-se o papel dos jogos de interpretação de papéis (RPGs) como exemplo de uma prática lúdica que ultrapassa o simples passatempo e se integra profundamente à vida dos jogadores. No RPG, os participantes

constroem narrativas colaborativas, assumem papéis fictícios e resolvem desafios coletivamente, exercitando competências como criatividade, resolução de problemas, comunicação interpessoal e pensamento estratégico (MACKAY, 2001). Muitos adeptos dos RPGs organizam encontros regulares, eventos e comunidades online, evidenciando como o hábito de jogar pode se transformar em um importante elemento da identidade e da vida social de um indivíduo.

Além dos RPGs, os jogos de tabuleiro modernos também se destacam como parte relevante do estilo de vida de um público crescente. Jogos como *Catan*, *Ticket to Ride* e *7 Wonders* são exemplos de produtos que conquistaram espaços fixos em encontros sociais, cafés especializados e clubes de jogos. Segundo Woods (2012), os jogos de tabuleiro modernos deixaram de ser vistos apenas como entretenimento infantil e passaram a ocupar um papel central em comunidades de jogadores adultos, configurando-se como um fenômeno cultural e social em expansão. Nesse contexto, jogar torna-se não apenas uma atividade de lazer, mas uma forma de interação social, de desenvolvimento pessoal e, muitas vezes, de pertencimento a uma comunidade, como destacam Schell (2008) e Stenros (2010) ao tratarem do impacto dos jogos na construção de experiências coletivas e culturais.

Compreender esse estilo de vida, em que o ato de jogar é percebido como mais do que uma atividade recreativa, é essencial para o desenvolvimento de um jogo que consiga dialogar com o público de maneira significativa. Assim, o projeto busca não apenas oferecer uma experiência divertida, mas também criar um produto que tenha potencial de se integrar às práticas sociais e culturais dos seus usuários.

Além da prática de hobby e socialização, os jogos de tabuleiro também vêm ocupando novos espaços e desempenhando diferentes funções em diversos contextos sociais e profissionais. Um dos ambientes em que os jogos têm se consolidado é o educacional, onde eles são utilizados como ferramentas pedagógicas que facilitam a aprendizagem de conteúdos variados, desenvolvendo competências cognitivas, emocionais e sociais dos alunos. Jogos educativos, como *Timeline*, *Crossword* ou versões adaptadas de jogos clássicos, são aplicados para tornar o processo de ensino mais dinâmico e estimular o engajamento dos estudantes (SILVA; DUTRA, 2016).

Outro contexto relevante é o corporativo. Em empresas, jogos de tabuleiro e dinâmicas lúdicas são cada vez mais empregados para treinamentos de equipes, desenvolvimento de habilidades de liderança, tomada de decisão, trabalho em grupo e gestão de conflitos. Atividades gamificadas, como jogos de estratégia e simulação, permitem que os colaboradores experimentem situações complexas de forma segura, promovendo o aprendizado prático e o

fortalecimento de competências essenciais no ambiente de trabalho (WERBACH; HUNTER, 2012).

Ainda é possível observar a presença dos jogos de tabuleiro em espaços terapêuticos e de reabilitação. Psicólogos, terapeutas ocupacionais e outros profissionais de saúde utilizam jogos como instrumentos para promover habilidades motoras finas, estimular o raciocínio lógico, tratar transtornos de ansiedade e fortalecer a interação social entre os pacientes (GARDNER, 1991). Nesse caso, o lúdico atua como um facilitador para o tratamento, criando um ambiente de segurança emocional e motivação.

Por fim, destaca-se o mercado dos cafês e bares lúdicos, que vêm se popularizando em diversas cidades ao redor do mundo. Segundo Woods (2012), o crescimento desse tipo de estabelecimento reflete a consolidação dos jogos de tabuleiro como uma forma de lazer social entre adultos. Da mesma forma, Rogerson et al. (2016) apontam que os chamados *board game cafés* se tornaram espaços relevantes para o fortalecimento das comunidades de jogadores, oferecendo um ambiente acessível para o encontro, o aprendizado de novas mecânicas e o consumo de jogos como parte de uma experiência cultural urbana.

Compreender essa multiplicidade de contextos (educacional, corporativo, terapêutico e de entretenimento) é essencial para fundamentar a proposta de desenvolvimento do jogo. Isso amplia a percepção sobre o potencial de aplicação do projeto e orienta a criação de um produto que, mesmo não sendo destinado exclusivamente a escolas ou crianças, pode se inserir de forma versátil em diferentes práticas sociais de aprendizagem e diversão.

CONTEXTO EDUCACIONAL

- Escolas, faculdades, redes ou instituições de ensino;
- Usado como ferramenta pedagógica;
- Podem ser facilitadores de aprendizagem para conteúdos variados;
- Promovem um ensino mais dinâmico.

**CONTEXTO CORPORATIVO**

- Empresas, escritórios e organizações empregadoras;
- Podem ser utilizados como forma de estimular as competências essenciais no ambiente de trabalho;
- Ferramenta que engaja a equipe e fortalece o trabalho em grupo.

**CONTEXTO TERAPÊUTICO**

- Espaços destinados a terapia e/ou reabilitação;
- Como ferramenta terapêutica, pode tratar transtornos de ansiedade e promover a interação social;
- Como reabilitação, pode fortalecer habilidades motoras finas e ajudar desenvolver o raciocínio lógico mais rápido.

**CONTEXTO DE ENTRETENIMENTO**

- Cafés, bares lúdicos ou espaços de lazer destinados a jogos de tabuleiro;
- Promove a experiência e acessibilidade a uma variedade maior de jogos;
- Reforça o aspecto social desse tipo de produto.



Fonte: elaborado pelas autoras (2025)

2.1.3. Análise de jogos disponíveis no mercado

Como parte da fase de descoberta deste projeto, foi realizada uma análise exploratória de jogos de tabuleiro disponíveis no mercado, com o objetivo de compreender as características gerais dos jogos que têm como proposta algum tipo de aprendizagem. Essa investigação não teve caráter classificatório ou comparativo, mas sim observacional e descritivo, voltada a levantar elementos que pudessem contribuir para o desenvolvimento de uma proposta própria.

A seleção dos jogos analisados foi realizada com base em sua relevância e reconhecimento no mercado de jogos de tabuleiro modernos. Foram priorizados títulos amplamente consolidados entre jogadores, frequentemente recomendados por especialistas e presentes em rankings, premiações e discussões da comunidade hobbysta, o que os torna referências representativas do segmento. Além disso, buscou-se incluir jogos que, de diferentes maneiras, apresentam potencial educativo, seja por estimular habilidades como estratégia, lógica, cooperação, tomada de decisão e resolução de problemas, seja por abordar conteúdos temáticos e históricos. Dessa forma, a escolha desses títulos permitiu analisar soluções de design já validadas pelo mercado e identificar elementos que pudessem contribuir para o desenvolvimento de uma proposta autoral alinhada aos objetivos deste projeto.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004), o design de jogos eficazes requer o entendimento profundo das dinâmicas de interação e das experiências proporcionadas aos usuários, sendo essencial observar exemplos existentes para construir soluções relevantes.

Foram considerados jogos com diferentes abordagens quanto ao aspecto educativo: alguns apresentavam um objetivo de aprendizagem claro e direto, sendo evidentemente voltados ao ensino de conteúdos específicos (como matemática, ciências, história, entre outros); outros, por sua vez, tinham propostas mais sutis, nas quais o aprendizado ocorre de forma indireta, por meio da vivência da experiência lúdica — por exemplo, ao exigir dos jogadores habilidades como estratégia, cooperação, tomada de decisão ou argumentação.

A análise buscou observar diferentes aspectos desses jogos, como a estética visual, o público-alvo, os tipos de mecânicas utilizadas, o grau de complexidade das regras, o tempo médio de duração, a dinâmica entre os participantes e o tipo de aprendizado que poderia emergir durante a experiência de jogo. A seguir, estão representados quadros (Tabela 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10) que sintetizam as informações principais das características observadas nos jogos analisados.

Tabela 1- Análise do jogo Terra

JOGO: TERRA		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Terra é um jogo de festivo / trivia de informação geográfica geral - Perguntas como "qual o tamanho do Golden Gate Bridge?" - É provável que nenhum jogador saiba as respostas, mas ganha quem se aproximar mais da resposta correta
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 2 a 6 - Tempo: 45 minutos 1 tabuleiro 150 cartas 1 porta-cartas 36 cubos de aposta 1 manual de regras - Preço: R\$ 350,00 (Mercado Livre)
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- O jogo tem como objetivo ser engraçado, ao mesmo tempo que ensina curiosidades e informações sobre as mais diversas áreas; - Mecânica de jogo rápida que permite um grupo pequeno ou grande jogar. - Jogo bem completo com vários componentes;
	PONTOS NEGATIVOS	- Mecânica básica de jogos de curiosidade, estilo de jogo muito saturado. - Lembra Perguntados, só que mais legal.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 2 – Análise do jogo Pitágoras

JOGO: PITÁGORAS		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Pitágoras é um jogo educativo da área da matemática; - Os jogadores devem usar seu conhecimento matemático para combinar as cartas viradas para cima e obter o mesmo resultado dos dados lançados. - Adição, subtração, multiplicação e divisão
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	2 a 6 jogadores - Preço: R\$ 64,90 (Amazon) 56 cartas; 4 dados; - O jogo tem níveis de dificuldade ajustáveis, permitindo que jogadores de todas as idades possam jogar;
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- Um jogo com mecânica fácil para educar/treinar a matemática (principalmente para crianças) - É um jogo rápido, tornando o aprendizado mais dinâmico. - Jogo acessível (barato)
	PONTOS NEGATIVOS	- Componentes bem básicos; - É provável que esse jogo seja mais utilizado por quem tem interesse pela área ou por quem deseja ensinar sobre.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 3- Análise do jogo Mystic Market

JOGO: MYSTIC MARKET		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	Mystic Market é um jogo de cartas rápido, onde os jogadores compram e vendem ingredientes mágicos para fazer poções. A exclusiva Trilha de Valor garante que os valores dos ingredientes mudem constantemente, de modo que apenas os traders mais astutos prevalecerão.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 2-4 - Tempo: 30-45 Min 1 manual de regras - Preço: Não disponível no Brasil
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- Bem lúdico e com elementos divertidos tipo as poções. - Permite muita interação entre os players.
	PONTOS NEGATIVOS	Muito simples, poderia ter mais elementos
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 4 - Análise do jogo Mycelia

JOGO: MYCELIA		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	Mycelia é um jogo dinâmico de fáticas em uma competição por espaço e recursos para criar seu próprio reino de cogumelos.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 1-4 - Tempo: 40-90 Min 20 Player Mats 50 tiles de nutriente, 20 tokens de inseto 79 cards regulares, 69 cards de cogumelo, 10 cards automata, 6 cards large 166 peças de madeira (tipos diversos) - Preço: Não disponível no Brasil
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- O jogo foge do óbvio e assim como os outros, o jogador aprende sem perceber. - Design atraente e ilustrações interessantes
	PONTOS NEGATIVOS	- Mecânica complexa, muita quantidade de componentes em todos os sentidos. - pode se tornar maçante pro público light.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 5 - Análise do jogo Harmonies

JOGO: HARMONIES		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Harmonies é um jogo abstrato com temática de natureza, com regras simples mas grande potencial estratégico. - Os jogadores devem criar um mundo em miniatura no qual os animais vivem em perfeita harmonia com a natureza. - Combine animais e habitats para conseguir o maior número de pontos.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Um jogo para 1 a 4 jogadores; - Partidas de 30 minutos; - Preço: R\$ 210,00 a R\$ 250,00 1 bolsa, 1 livro de regras, 1 bloco de pontuação, 1 tabuleiro central 120 peças, 32 cartas de animais, 4 cartas de auxílio, 10 cartas de espíritos da natureza 70 cubos e 4 tabuleiros pessoais
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- Temática pertinente sobre habitats e natureza; - Estética e componentes muito detalhados e ricos. - A mecânica obriga os jogadores a serem estratégicos ao mesmo tempo que aprendem a criar um ecossistema equilibrado
	PONTOS NEGATIVOS	- Muitas peças pequenas em grandes quantidades (pode ser um obstáculo para pessoas com dificuldades motoras) - Pela grande quantidade de peças, pode ser um jogo difícil de manusear (guardar, transportar, manter as peças)
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 6 - Análise do jogo Forest Shuffle

JOGO: FOREST SHUFFLE		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Forest Shuffle é um Cardgame do tipo família e estratégia. - Os jogadores competem para reunir as árvores mais valiosas e, em seguida, atrair espécies para essas árvores, criando assim um habitat ecologicamente equilibrado para a flora e a fauna.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 2-5 - Tempo: 40-60 Min 1 tabuleiro 180 cartas 1 manual de regras - Preço: R\$278,99 (Amazon)
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- O jogo possui design atraente e uma mecânica simples, na qual o jogador não nota que está aprendendo. - É produzido em papel certificado FSC e evitando completamente o plástico. - Temática bem utilizada, não tornando o jogo óbvio demais.
	PONTOS NEGATIVOS	Precisa de um espaço/mesa grande para colocar todas as cartas na mesa.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 7 - Análise do jogo Farmer Olaf

JOGO: FARMER OLAF		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	os jogadores realizam quatro atividades agrícolas para coletar green cards com pontos.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 2-4 - Tempo: 25-35 Min 1 manual de regras - Preço: Não disponível no Brasil
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- Design exclusivo da caixa permite descartar e armazenar cartões enquanto os segura em uma mão - Fácil de transportar e não precisa de uma mesa ou espaço grande pra jogar - Regras e design simples permitem que crianças de 5+ anos participem do jogo ao brincar com adultos.
	PONTOS NEGATIVOS	A parte mais exigente é ser um mestre do jogo e gerenciar cartas na caixa.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 8 - Análise do jogo Evolution

JOGO: EVOLUTION		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- É um Cardgame educativo que usa a fantasia para ensinar sobre a evolução. - O objetivo do jogo é dar às suas criaturas energia suficiente para transmutar e transcender seu estado de existência. - No jogo, você controla seus animais para que eles evoluam
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- Jogadores: 1-4 - Tempo: 20-30 Min 1 manual de regras - Preço: Não disponível no Brasil
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- O jogo é bem lúdico e usa bastante a fantasia. - É possível jogar sem perceber que está aprendendo. - Design atraente e mecânica já conhecida.
	PONTOS NEGATIVOS	A mecânica é mais conhecida para pessoas do mundo dos boardgames. Uma pessoa que joga só de vez em quando mas não é chegada nesse hobby pode achar a mecânica difícil.
IMAGENS		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 9 - Análise do jogo Cafundó

JOGO: CAFUNDÓ		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Cafundó é um jogo de administração de cartas; - É um jogo de cartas com temática tupiniquim; - Há apenas um vencedor; - Misturam o folclore brasileiro com figuras do folclore urbano contemporâneo (e outras figuras babilônicas)
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	6 cartelas de aventureiro 21 cartas de pepitas 12 marcadores 74 cartas de prenda 50 cartas de moita 1 dado de 6 faces ilustradas - manual de regras. 3 a 6 jogadores - Preço: R\$ 140,00 (Mercado Livre)
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- O jogo abrange a cultura brasileira, tanto com o folclore quanto girias e expressões utilizadas ao longo do território nacional; - Também tem a premissa de ensinar enquanto diverte, consegue demonstrar as características culturais de forma engraçada e leve.
	PONTOS NEGATIVOS	É um jogo que possui apenas cartas (apesar de ter uma variedade delas), a falta de mais componentes torna o jogo um pouco mais travado.
IMAGENS		
		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 10 - Análise do jogo Aftershock

JOGO: AFTERSHOCK		
PESQUISA	SOBRE O JOGO	- Um jogo de tabuleiro que explora a cooperação interinstitucional necessária para lidar com a emergência e a fase de recuperação inicial de uma crise humanitária complexa. - O objetivo principal de todos os jogadores é atender às necessidades humanitárias urgentes da população local.
	INFORMAÇÕES ADICIONAIS	- O jogo se passa no país fictício de Carana, mas é vagamente modelado em desastres como o tsunami do Oceano Índico de 2004 e o terremoto do Haiti de 2010. - O jogo é cooperativo, mas é possível que alguns, todos ou nenhum jogador vença.
ANÁLISE	PONTOS POSITIVOS	- Ele é destinado tanto para brincadeiras de hobby quanto para uso em educação profissional sobre assistência humanitária e socorro em desastres. - É bem nichado na temática educação/natureza - Muitos componentes.
	PONTOS NEGATIVOS	- O Jogo pede por lugares mais espaçosos; - A mecânica pode ser difícil de aprender pois são muitas tarefas com níveis de prioridades diferentes.
IMAGENS		
		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Apesar da variedade de propostas e estilos, observou-se que muitos dos jogos educativos tendem a carregar uma linguagem visual e temática voltada para o público infantil e escolar, o que pode limitar sua aplicação em contextos mais amplos. Por outro lado, alguns jogos apresentam propostas educativas mais implícitas, adotando temáticas e estéticas que se alinham com os interesses de públicos jovens e adultos, sendo mais facilmente incorporados ao cotidiano como formas de lazer inteligente.

A realização desta pesquisa contribuiu para ampliar o repertório de referências do projeto, permitindo identificar caminhos possíveis para o desenvolvimento de um jogo que proponha o aprendizado de forma natural e espontânea, sem necessariamente assumir uma identidade “escolarizada”.

2.1.4. Análise de materiais e processos de fabricação

A escolha de materiais e processos de fabricação é uma etapa essencial no desenvolvimento de qualquer produto físico, sobretudo em projetos de jogos de tabuleiro, onde a experiência do usuário está diretamente relacionada à qualidade tátil, visual e funcional dos componentes.

Além disso, o estudo dos processos produtivos visa alinhar as necessidades do projeto com possibilidades técnicas e orçamentárias reais, considerando que o trabalho também se propõe como uma solução factível, mesmo fora de um ambiente industrial. Nesse sentido, os métodos artesanais e semi-profissionais ganham destaque, como a impressão 3D e o corte a laser, que têm sido amplamente utilizados por designers independentes e pequenos estúdios.

Esta etapa da pesquisa busca, portanto, identificar e analisar os materiais mais comumente empregados em jogos de tabuleiro — explorando suas características, vantagens e desvantagens — assim como mapear os processos de fabricação mais acessíveis e funcionais para projetos de pequena e média escala, especialmente em contextos acadêmicos e prototipagem autoral.

A escolha dos materiais é uma etapa fundamental para garantir não apenas a durabilidade do jogo, mas também sua ergonomia, custo-benefício e atratividade visual. Conhecer as propriedades de cada material permite uma melhor adequação às funções específicas de cada componente do jogo — como o tabuleiro, cartas, peças, marcadores ou caixa.

Além disso, ao considerar as opções disponíveis no mercado, é importante avaliar como o material se comporta no uso contínuo, sua resposta à manipulação, seu acabamento visual e sua

compatibilidade com os processos de fabricação acessíveis ao projeto. Abaixo, apresentamos os materiais mais comuns utilizados em jogos de tabuleiro e suas características específicas:

- **Papel cartão e Papel couché**

O papel cartão e o papel couché são amplamente utilizados em componentes como cartas, fichas, caixas e tabuleiros menores. Sua escolha se deve à facilidade de impressão em alta qualidade, leveza e custo acessível. O papel couché (Figura 4), com sua superfície lisa e acabamento fosco ou brilhante, permite uma apresentação visual atrativa, especialmente em ilustrações detalhadas e textos. Já o papel cartão, mais espesso, é indicado para elementos que exigem maior rigidez, como fichas de personagens ou tabuleiros dobráveis.

Figura 4: Papel Cartão



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Papelão rígido (grey board)**

O papelão rígido (Figura 5), também conhecido como grey board, é a base tradicional para a fabricação de tabuleiros principais e caixas estruturais. Ele proporciona robustez ao jogo e é frequentemente revestido com papel couché impresso e laminado para proteção e estética. Esse material é ideal para jogos com muitos componentes, onde a integridade da embalagem e da superfície de jogo é fundamental.

Figura 5: Papelão rígido



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **MDF**

O MDF (Medium Density Fiberboard) é uma opção comum para peças estruturais, como caixas rígidas, tabuleiros permanentes ou peças maiores. Sua vantagem está na facilidade de personalização, especialmente quando combinado a processos como o corte a laser ou a fresagem CNC. Em projetos de menor escala ou protótipos, o MDF (Figura 6) também permite acabamentos interessantes com pintura ou gravação.

Figura 6: MDF



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Acrílico**

O acrílico (Figura 7) é usado em peças que exigem transparência, brilho ou sofisticação visual, como marcadores, overlays de tabuleiros e divisores. Seu uso é menos frequente em jogos comerciais de grande escala devido ao custo, mas bastante popular entre projetos independentes ou edições especiais. Pode ser facilmente trabalhado com corte a laser, permitindo formas complexas com bordas limpas.

Figura 7: Acrílico



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Plástico**

O plástico (Figura 8) injetado, especialmente o ABS, é utilizado para peças tridimensionais como miniaturas, peões, marcadores e dados. Embora o processo de injeção exija moldes de alto custo inicial, o uso de resina ou impressão 3D tem se mostrado uma alternativa viável para prototipagem ou tiragens limitadas. Esses materiais oferecem maior liberdade de forma e detalhamento, o que os torna ideais para jogos com ambientações temáticas ricas ou foco em imersão visual.

Figura 8: Plástico



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Tecido**

O tecido (Figura 9), enquanto material aplicado a jogos de tabuleiro, pode se apresentar de diferentes formas e composições, como algodão, poliéster, lona, feltro, entre outros. Ele pode ser utilizado na produção de tabuleiros dobráveis, sacos para componentes, tabuleiros roláveis ("playmats"), peças de vestuário temáticas e até mesmo como suporte principal para impressão de componentes do jogo.

Figura 9: Tecido



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

A escolha dos processos de fabricação é uma etapa estratégica no desenvolvimento de jogos de tabuleiro, pois impacta diretamente a qualidade do produto final, a viabilidade técnica

de sua produção e os custos envolvidos. Em projetos de design de produto, especialmente no ambiente acadêmico, onde muitas vezes os recursos são limitados e o foco está na prototipagem e na validação da ideia, é fundamental conhecer as principais técnicas de fabricação acessíveis e avaliar suas potencialidades.

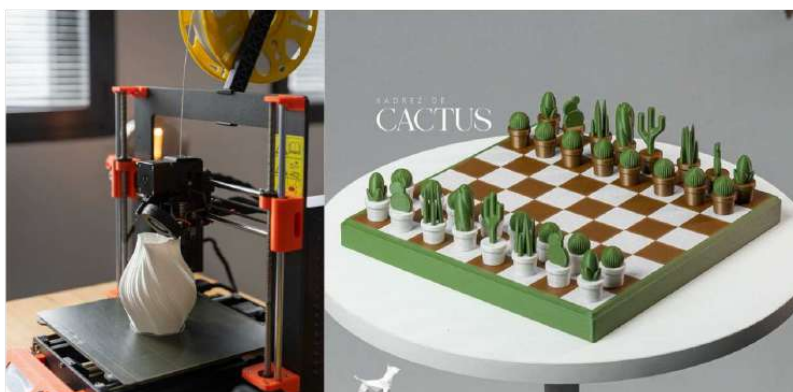
Atualmente, o avanço das tecnologias de fabricação digital ampliou o leque de possibilidades para criadores independentes e estudantes de design. Técnicas como corte a laser e impressão 3D tornaram-se amplamente disponíveis em espaços makers e universidades, permitindo maior autonomia na produção de protótipos e componentes personalizados. Ao lado delas, processos tradicionais como a impressão gráfica e a usinagem CNC seguem sendo amplamente utilizados, cada um com suas características, vantagens e limitações.

Neste estudo, são apresentados os principais processos de fabricação comumente empregados na confecção de jogos de tabuleiro, com foco na aplicabilidade desses métodos em contextos de produção artesanal, acadêmica ou de baixa escala. O objetivo é fornecer um panorama que ajude a orientar escolhas técnicas adequadas às necessidades e possibilidades do projeto.

- **Impressão 3D**

A impressão 3D (Figura 10) é uma tecnologia amplamente utilizada na criação de protótipos, especialmente para peças com formas complexas, como miniaturas, marcadores personalizados e peças exclusivas. A tecnologia FDM (Fused Deposition Modeling) é a mais acessível, permitindo a construção camada por camada em filamentos como PLA ou ABS. A impressão 3D se destaca por sua flexibilidade e custo relativamente baixo para protótipos únicos ou de baixa tiragem.

Figura 10: Impressão 3D

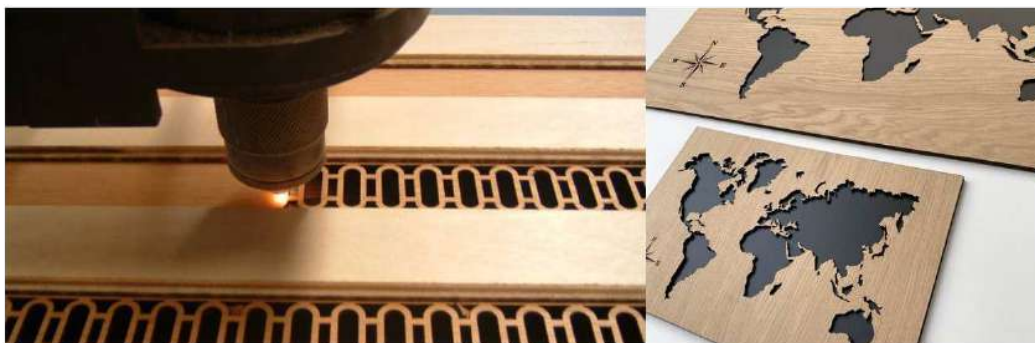


Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Corte a Laser**

O corte a laser é uma técnica precisa e eficiente para trabalhar com materiais como MDF, acrílico e papelão. É amplamente utilizado para criar tabuleiros, fichas, peças modulares e caixas organizadoras, com excelente precisão e acabamento. O corte a laser (Figura 11) também permite gravações superficiais, o que pode agregar valor estético ao produto final.

Figura 11: Corte a laser



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

- **Fresagem CNC**

A fresagem CNC (Controle Numérico Computadorizado) permite cortes tridimensionais e usinagem de materiais mais espessos, como madeiras maciças ou polímeros rígidos. A Fresagem CNC (Figura 12) é indicada para a produção de peças mais robustas ou estruturas que exigem encaixes precisos. Embora menos comum em jogos comerciais, pode ser útil em protótipos de luxo ou projetos com estética mais artesanal.

Figura 12: Fresagem CNC



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

● Impressão Gráfica

A impressão gráfica digital ou offset (Figura 13) é o processo central para a produção de cartas, tabuleiros, caixas e manuais. Em projetos menores, a impressão digital permite tiragens reduzidas com qualidade satisfatória. Já a impressão offset é mais econômica em grandes volumes, sendo o padrão da indústria de jogos. Ambas podem ser combinadas com acabamentos como laminação, verniz UV ou cortes especiais para agregar valor ao produto.

Figura 13: Impressão Gráfica



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest. Acesso em: 11 de Junho de 2025

A seguir, está representada uma tabela (tabela 11) que identifica os pontos positivos e negativos de cada material e processo de fabricação, visando analisar os prós e contras de cada tópico como forma de estudar em quais aspectos cada material pode impactar no resultado do processo de prototipação do jogo.

Tabela 11 - Pontos Positivos e Negativos dos Materiais

Material	Pontos positivos	Pontos negativos
Papel Cartão / Papel Couché	• Leve, econômico e fácil de manusear. • Permite impressão de alta qualidade, ideal para imagens e textos detalhados. • Boa escolha para cartas, fichas e elementos descartáveis ou substituíveis.	• Pouco resistente à umidade e ao manuseio intenso. • Pode deformar com o tempo se não for bem protegido com laminação.
Papelão Rígido (Greyboard)	• Excelente resistência e rigidez estrutural. • Ideal para tabuleiros grandes, caixas e componentes que precisam de durabilidade.	• Necessita de revestimento com papel impresso, o que aumenta o processo de fabricação.

		• Pode ser sensível à umidade se não estiver bem selado.
MDF	• Aceita bem pintura, corte a laser e gravação	• Mais pesado que outros materiais, o que pode dificultar o transporte. • Requer cuidados com o acabamento para evitar desgaste ou lascas.
Acrílico	• Visual sofisticado, brilhante e translúcido. • Alta durabilidade	• Material mais caro, o que encarece o produto final. • Pode arranhar com facilidade e é mais frágil em quedas.
Plástico (filamentos de impressão 3D)	• PLA: Baixa contração e boa qualidade de acabamento. • ABS: Mais durável e resistente a impactos. • PETG: Combina a facilidade do PLA com parte da resistência do ABS. • TPU: Filamento flexível e emborrachado.	• PLA: Menor resistência ao calor. • ABS: Exige mesa aquecida e ambiente fechado devido ao empenamento • TPU: Impressão mais lenta e delicada.
Tecido	• Tecido é maleável e dobrável, o que facilita o transporte e reduz o volume da embalagem, ideal para jogos compactos ou de viagem. • Diferente de papelão ou plástico rígido, o tecido não quebra ou lasca. Tecidos como lona ou canvas têm alta durabilidade.	• Por ser flexível, o tecido não oferece rigidez – peças podem escorregar, o tabuleiro pode amassar ou dobrar durante o uso, prejudicando a jogabilidade. • Impressões em tecido não têm a mesma nitidez que em papel/cartão. Elementos gráficos detalhados ou textos pequenos podem perder definição.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

O estudo dos materiais e processos de fabricação revela a diversidade de caminhos possíveis para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, tanto em escala artesanal quanto profissional. Ao compreender as possibilidades técnicas e econômicas de cada recurso, o projeto se torna mais sólido, planejado e viável. Essa análise se mostra ainda mais importante por se tratar de um projeto de design com caráter educativo, no qual a escolha dos materiais também influencia diretamente na experiência de aprendizagem e no engajamento dos jogadores.

2.2. DEFINIÇÃO

2.2.1. Público-alvo

A definição do público-alvo é uma etapa fundamental no desenvolvimento de qualquer produto, e no caso de um jogo de tabuleiro, essa escolha influencia diretamente não apenas nas decisões estéticas e temáticas, mas também na complexidade das regras, nas mecânicas envolvidas, no tempo de duração da partida, no tipo de narrativa proposta e até na escolha dos materiais e processos de produção. Para compreender o público que pode se interessar por esse tipo de jogo, é necessário olhar para as diferentes faixas etárias, seus comportamentos e o papel dos jogos em suas rotinas e interesses.

As crianças, normalmente de 6 a 12 anos, costumam ser um dos públicos mais visados no mercado de jogos de tabuleiro. Nessa faixa etária, o jogo exerce papel central no desenvolvimento cognitivo, emocional e social, sendo reconhecido como uma ferramenta educacional poderosa. Tal afirmação se alinha com as teorias de Piaget, que indicam que, na fase das operações concretas (aproximadamente dos 7 aos 11 anos), as crianças desenvolvem lógica, pensamento operacional e habilidade para aplicar conceitos como conservação, reversibilidade e classificação. Segundo Vygotsky (1998), o brincar permite à criança internalizar papéis sociais e desenvolver funções psicológicas superiores, enquanto para Brougère (2001), o jogo educativo é uma ponte entre o lúdico e o aprender, favorecendo o envolvimento ativo no processo de aprendizagem. Kishimoto (1998) destaca que o jogo é uma atividade essencial na infância, pois contribui para a construção do conhecimento, da linguagem e das habilidades sociais. Jogos voltados para crianças normalmente envolvem regras simples, partidas mais curtas e elementos visuais atrativos. Além disso, jogos com mecânicas de aprendizado explícito, como alfabetização, operações matemáticas e noções de tempo, são comuns nesse grupo.

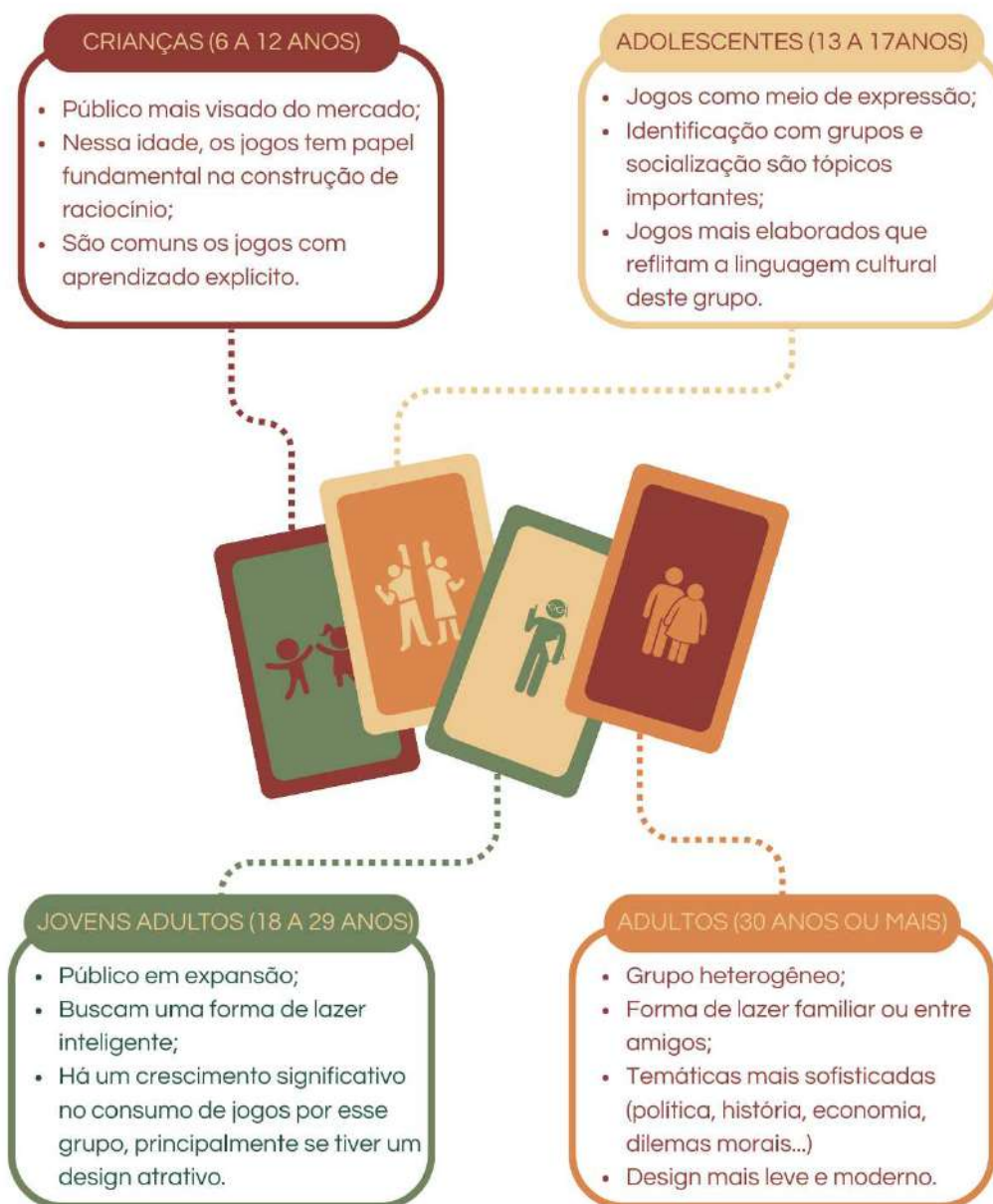
Já na adolescência (13 a 17), os interesses se diversificam e o jogo passa a ser também um meio de expressão, de socialização e de identificação com grupos. Os jogos voltados para esse público já podem apresentar regras mais elaboradas, temas mais complexos e uma estética que reflita sua linguagem cultural, o que contribui para a construção de identidade e autonomia (SUTTON-SMITH, 1997). Jogos de estratégia, narrativos, cooperativos e competitivos costumam atrair esse grupo, especialmente se abordam temáticas atuais, de aventura ou fantasia. Segundo Santos (2016), o jogo nessa fase pode estimular a construção de identidade e pensamento crítico, sendo uma ferramenta rica para aplicação em contextos educativos alternativos.

Além desses, os jovens adultos têm se consolidado como um dos mais expressivos no mercado de jogos de tabuleiro moderno. Muitos deles buscam nos jogos uma forma de lazer inteligente, uma alternativa às rotinas digitais e uma oportunidade de socialização offline. Além disso, são atraídos por jogos que apresentam desafios estratégicos, imersão narrativa, mecânicas inovadoras e experiências mais profundas. De acordo com a pesquisa da *ABRIN* (Feira Brasileira de Brinquedos), há um crescimento significativo no consumo de jogos por esse grupo, que também demonstra interesse por edições colecionáveis, jogos autorais e jogos com design diferenciado. Aqui, há uma grande abertura para jogos que, mesmo sem caráter explicitamente educativo, proporcionam aprendizado através da experiência, um conceito que se alinha à proposta deste projeto.

Os adultos (30 anos ou mais) formam um grupo heterogêneo, mas é importante observar que muitos deles mantêm o hábito de jogar como forma de lazer familiar ou entre amigos. Há ainda os que fazem parte do público mais entusiasta e especializado, pessoas que colecionam jogos, frequentam eventos e acompanham lançamentos. O público adulto pode ser altamente receptivo a jogos que exploram temáticas sofisticadas, como política, economia, história ou dilemas morais. Há também uma parcela que utiliza jogos em ambientes corporativos, terapêuticos e educacionais, valorizando o potencial dos jogos como ferramenta de estímulo à criatividade, à resolução de problemas e à comunicação. Huizinga (2000), ao discutir a importância do jogo na cultura, reforça que o ato de jogar transcende a infância e faz parte da natureza humana em qualquer idade.

Com o intuito de compreender melhor as diferentes relações que cada faixa etária estabelece com os jogos de tabuleiro, foi desenvolvido um diagrama (figura 14) que sintetiza as principais características dos perfis de jogadores conforme sua idade. A segmentação foi organizada em quatro grupos: crianças, adolescentes, jovens adultos e adultos.

Figura 14: Perfil dos Jogadores com Base na Faixa Etária



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

As crianças tendem a se envolver com jogos que estimulem a criatividade, a imaginação e a coordenação motora, valorizando narrativas visuais, regras simples e componentes atrativos. Os adolescentes, por sua vez, demonstram interesse por desafios, competição e socialização, preferindo jogos com mecânicas mais estratégicas e dinâmicas de grupo.

No grupo dos jovens adultos, observa-se uma forte ligação entre jogos e momentos de socialização, nostalgia e estímulo intelectual, com preferência por jogos que envolvam

raciocínio, blefe, storytelling ou cooperação. Já os adultos costumam valorizar experiências lúdicas ligadas ao relaxamento, à interação familiar e ao estímulo cognitivo, sendo comum o interesse por jogos clássicos ou com temática mais elaborada.

Considerando essa diversidade, o jogo proposto neste projeto não busca se restringir a um público infantil ou escolar. Seu objetivo é criar uma experiência lúdica com potencial de aprendizado indireto — ou seja, o conhecimento é construído enquanto o jogador se diverte, sem que o caráter educativo seja imposto. Com isso, busca-se atingir principalmente jovens adultos e adultos que valorizam o jogo como um espaço de descontração, desafio e desenvolvimento de habilidades. Ainda que o projeto não exclua outras faixas etárias, esse recorte permite orientar o desenvolvimento estético, narrativo e mecânico com mais clareza, visando uma experiência rica, imersiva e significativa para o público-alvo principal.

2.2.1.1. Aspectos relevantes para o entendimento do público-alvo

Compreender o público-alvo de um jogo de tabuleiro vai muito além da definição de faixa etária. Diversos fatores socioculturais, psicológicos e comportamentais devem ser considerados no processo de design, especialmente quando o objetivo é criar uma experiência significativa que envolve o jogador cognitivamente e emocionalmente. Segundo Huizinga (1938), o jogo está inserido na cultura como uma manifestação lúdica essencial à natureza humana, sendo, portanto, influenciado diretamente pelo contexto em que o jogador está inserido.

Um dos fatores mais relevantes é a motivação intrínseca, elemento fundamental no engajamento com jogos que visam ao aprendizado implícito. Conforme Deci e Ryan (1985), na Teoria da Autodeterminação, a motivação intrínseca surge quando a atividade é realizada por interesse ou prazer próprio, sem imposição externa. Essa característica é altamente desejável no contexto deste projeto, pois um dos objetivos centrais é promover o aprendizado sem que o jogador perceba explicitamente que está sendo ensinado. Para isso, é necessário mapear os tipos de prazer e interesse que o público-alvo busca em experiências lúdicas.

Outro aspecto a considerar é o nível de familiaridade com jogos de tabuleiro, que pode variar amplamente entre os grupos etários e perfis sociais. Algumas pessoas são habituadas a consumir jogos de forma constante, participando de comunidades e eventos especializados, como ocorre com praticantes de RPG ou jogos de estratégia, enquanto outras têm contato mais esporádico, geralmente restrito a jogos clássicos ou atividades em ambientes escolares. Essa diferença influencia diretamente o grau de complexidade que pode ser inserido nas mecânicas, bem como o tempo ideal de duração da partida e o nível de desafio apresentado.

A experiência estética também é determinante. Estudos como os de Zimmerman e Salen (2004) apontam que a estética de um jogo, incluindo arte visual, narrativa e linguagem, impacta significativamente na imersão do jogador. Públicos mais jovens tendem a responder bem a cores vibrantes e elementos gráficos chamativos, enquanto adultos valorizam uma estética mais refinada ou temática. A clareza nas regras e a acessibilidade dos componentes também influenciam a recepção do jogo por parte de públicos mais diversos.

Além disso, é fundamental considerar as dinâmicas sociais envolvidas. Jogos que estimulam a cooperação, a competição saudável e a construção coletiva tendem a ter maior adesão em grupos familiares, escolares ou de amigos. Em contrapartida, jogos excessivamente individualistas ou com mecânicas punitivas podem afastar determinados perfis de jogadores, principalmente os menos experientes ou aqueles que buscam experiências mais leves e recreativas.

Outro ponto de análise relevante são as condições de acesso ao jogo. Fatores como tempo disponível para jogar, espaço físico, custo do produto e facilidade de montagem e aprendizado impactam diretamente na adesão. Segundo Gonçalves (2021), em sua pesquisa sobre jogos em ambientes educativos não-formais, o sucesso de um jogo muitas vezes depende da sua adaptabilidade ao cotidiano do jogador e da acessibilidade do conteúdo.

Portanto, ao analisar o público-alvo, é necessário adotar uma abordagem multifacetada, que considere não apenas dados demográficos, mas também elementos subjetivos, culturais e motivacionais. Essa compreensão aprofundada norteará as escolhas de mecânicas, estética e conteúdo do jogo, garantindo uma experiência alinhada com os objetivos do projeto.

2.2.1.2. *Estudo de arquétipos no contexto dos jogos de tabuleiro*

Segundo Andrade et al. (2022), os arquétipos de jogadores podem ser definidos como representações simbólicas que expressam tendências psicológicas comuns no ato de jogar. No contexto dos jogos de tabuleiro, esses arquétipos ajudam a entender como diferentes indivíduos interagem com os desafios propostos, quais elementos mais os atraem, e como constroem sentido a partir da experiência lúdica.

Compreender as diferentes formas como os indivíduos se relacionam com o ato de jogar permite que se estabeleçam diretrizes mais precisas quanto às mecânicas, narrativas e níveis de complexidade adequados ao público-alvo. Dentro desse escopo, destaca-se o estudo clássico de Richard Bartle (1996), autor do artigo *“Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit*

MUDs”, que propôs uma tipologia de jogadores amplamente difundida tanto em jogos digitais quanto analógicos.

A pesquisa de Bartle surgiu a partir da observação do comportamento de jogadores em MUDs (Multi-User Dungeons), ambientes virtuais baseados em texto nos quais os participantes interagiam com o mundo e entre si em tempo real. A partir de sua análise empírica, Bartle identificou quatro arquétipos principais, definidos segundo as motivações predominantes dos jogadores: *Killers*, *Achievers*, *Explorers* e *Socializers*. Esses arquétipos, embora inicialmente associados a jogos digitais, são plenamente aplicáveis ao contexto dos jogos de tabuleiro, na medida em que capturam dimensões psicológicas e sociais universais da experiência de jogo.

O primeiro arquétipo, os *Killers*, representa os jogadores que se sentem motivados pela competição direta e pelo desejo de se impor sobre os demais. Para esses indivíduos, o jogo é uma arena de conflito, onde a habilidade estratégica deve se traduzir na eliminação de oponentes, na conquista de territórios ou na superioridade numérica ou simbólica. No universo dos jogos de tabuleiro, jogadores desse perfil tendem a preferir jogos com forte ênfase em mecânicas de confronto direto, como *Risk*, *Coup* ou *Munchkin*, nos quais a vitória está atrelada à derrota dos adversários. O prazer do jogo, nesse caso, está intimamente ligado à adrenalina da disputa e ao reconhecimento da própria capacidade de vencer.

Já os *Achievers* são aqueles que se orientam por metas, progresso e desempenho. São jogadores que encontram satisfação em atingir objetivos estabelecidos pelo jogo, maximizar recursos e desenvolver estratégias eficientes para alcançar a vitória. Diferenciam-se dos *Killers* por não focarem no oponente em si, mas sim na superação de desafios internos propostos pelas regras. Em jogos de tabuleiro, costumam se destacar em títulos como *Catan*, *Ticket to Ride* ou *Azul*, onde a estrutura competitiva está centrada em sistemas de pontuação, construção ou otimização. Para os *Achievers*, o que importa é jogar bem, conquistar marcos e, muitas vezes, medir sua evolução ao longo de múltiplas partidas.

Os *Explorers*, por sua vez, têm como principal motivação a descoberta. São jogadores curiosos, interessados em desvendar as possibilidades do jogo, compreender suas regras em profundidade, experimentar diferentes caminhos e estratégias. A experiência do jogo, para esse perfil, é mais importante do que o resultado. Exploradores valorizam jogos que oferecem variedade, múltiplas abordagens, elementos ocultos ou narrativas ramificadas, como é o caso de *Dixit*, *The Mind*, *Dungeons & Dragons* ou jogos com tabuleiros modulares e elementos surpresa. No desenvolvimento de jogos, atender a esse público implica oferecer sistemas flexíveis e ricos em possibilidades interpretativas, que alimentem o desejo contínuo de descobrir e experimentar.

Por fim, os Socializers são motivados pela interação com os outros jogadores. Para eles, o mais importante não é vencer, explorar ou pontuar, mas sim compartilhar o momento, construir relações e se expressar por meio do jogo. Enxergam os jogos como uma ferramenta de socialização, uma oportunidade de conexão e de expressão emocional. Jogos que estimulam a comunicação, a criatividade e a colaboração, como *Imagem & Ação*, *Codenames*, *Uno* ou *Cranium*, são altamente valorizados por esse perfil. No desenvolvimento de jogos voltados para Socializers, é essencial promover experiências acessíveis, com regras simples e dinâmicas que incentivem o riso, a conversa e o vínculo entre os participantes.

Como parte do processo de análise dos perfis de jogadores, elaboramos um diagrama (figura 15) que sintetiza visualmente os quatro arquétipos propostos por Richard Bartle (1996): Killers, Achievers, Explorers e Socializers. O objetivo desse material foi facilitar a compreensão das principais motivações e comportamentos associados a cada tipo de jogador, relacionando essas características com elementos típicos dos jogos de tabuleiro. O diagrama destaca, de forma comparativa, os interesses centrais de cada arquétipo, como competição, conquista, descoberta e socialização, permitindo uma análise mais clara e objetiva sobre como diferentes perfis interagem com o jogo.

Figura 15: Arquétipos no Contexto de Jogos de Tabuleiro.



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

A adoção da tipologia de Bartle como ferramenta de análise em projetos de design de jogos de tabuleiro permite uma maior clareza quanto às escolhas conceituais, pois ajuda a entender para quem o jogo está sendo criado e que tipo de experiência se deseja oferecer. Em nosso projeto, o estudo desses arquétipos foi essencial para pensar em soluções que contemplassem diferentes perfis de jogadores.

2.2.1.3. *Questionário*

Como parte do processo de aprofundamento na compreensão do público-alvo, foi realizada uma pesquisa exploratória utilizando questionários elaborados e distribuídos através da plataforma Google Forms (Essa ferramenta foi escolhida por sua acessibilidade, praticidade na disseminação e facilidade na coleta e organização das respostas). Essa etapa teve como objetivo coletar dados qualitativos e quantitativos sobre os hábitos, preferências, motivações e percepções de jogadores que possuem algum nível de familiaridade com jogos de tabuleiro.

O primeiro questionário foi direcionado ao **público geral**, contemplando pessoas que possuem algum grau de interesse por jogos de tabuleiro, independentemente da frequência com que jogam ou do conhecimento técnico sobre o tema.

O questionário do público geral foi composto por perguntas diretas e objetivas, abrangendo aspectos diversos da relação dos respondentes com os jogos de tabuleiro. Inicialmente, foram coletadas informações demográficas como a **idade** dos participantes, a fim de estabelecer uma noção geral sobre as faixas etárias mais engajadas com esse tipo de atividade. Em seguida, buscou-se compreender a **frequência com que os respondentes jogam jogos de tabuleiro**, o que possibilitou observar o grau de proximidade com essa prática lúdica e sua inserção no cotidiano.

Entre os temas abordados, destaca-se a investigação sobre os **gostos e desgostos** relacionados a jogos de tabuleiro. Os participantes foram convidados a descrever o que costumam apreciar nesse tipo de experiência, bem como os aspectos que consideram desagradáveis. Esses dados foram fundamentais para identificar elementos que promovem engajamento e, ao mesmo tempo, barreiras que podem comprometer a adesão do nosso projeto.

Outro ponto relevante foi a percepção dos respondentes quanto à **presença de aprendizado nos jogos**. Questionou-se se os participantes já haviam vivenciado situações em que perceberam estar aprendendo algo ao jogar, mesmo que essa não fosse a proposta declarada do jogo. Esse questionamento visou entender a receptividade do público a propostas

lúdico-educativas e sua capacidade de identificar momentos de aprendizado implícito, que é um dos pilares centrais do projeto em desenvolvimento.

Além disso, foram feitas perguntas sobre os **jogos favoritos dos participantes**, com o intuito de mapear referências lúdicas relevantes e entender quais tipos de jogos despertam maior interesse no público. Esse levantamento permitiu observar padrões de preferência quanto a gêneros, mecânicas e estilos visuais, o que contribui diretamente para decisões futuras de projeto, tanto na escolha da linguagem estética quanto na definição da experiência de jogo.

Outros pontos explorados no questionário incluíram a identificação dos motivos que levam os participantes a jogar — como lazer, socialização, desafio intelectual, entre outros — e quais aspectos seriam considerados essenciais em um jogo de tabuleiro ideal. Essa última pergunta revelou a valorização de elementos como regras claras, dinâmicas envolventes, acessibilidade, originalidade e boa estética, fornecendo uma base sólida para nortear a criação de um produto que dialogue com as expectativas reais do público.

O segundo questionário foi voltado ao **público hobbysta**, composto por indivíduos mais engajados com o universo dos jogos de tabuleiro, que jogam com maior regularidade, possuem conhecimento aprofundado sobre mecânicas e acompanham lançamentos e tendências do setor. Este público foi visado para a obtenção de dados mais técnicos, voltados à experiência de jogo, percepção de qualidade dos componentes, preferências quanto a mecânicas e estilos de jogo, além de opiniões sobre aspectos estéticos e funcionais dos produtos.

Os questionários aplicados ao público-alvo podem ser consultados integralmente no apêndice A deste documento.

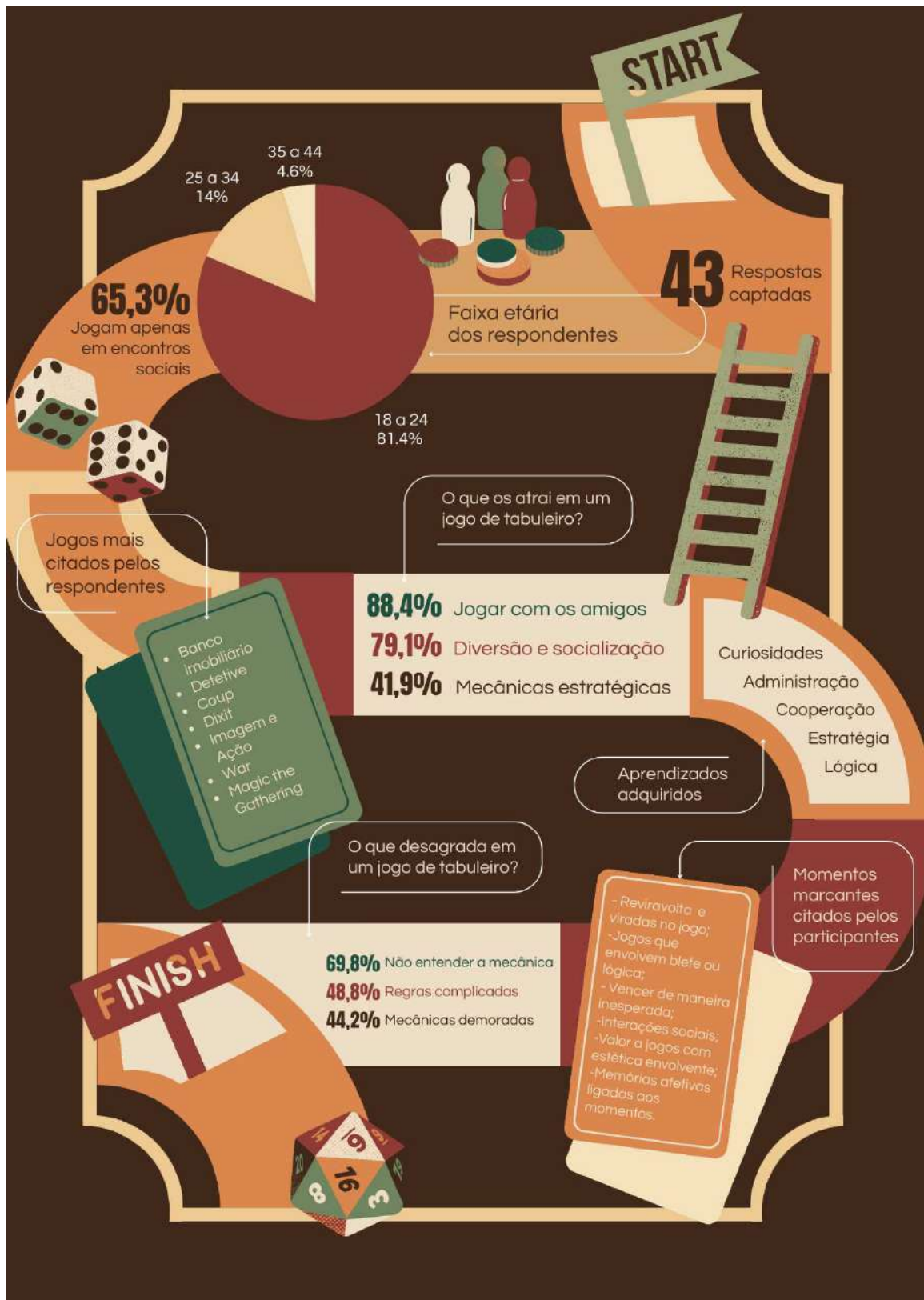
2.2.1.4. *Infográfico*

A análise dos dados obtidos por meio dos formulários aplicados ao público casual e ao público hobbysta foi sintetizada em infográficos (figura 16 e 17), com o objetivo de apresentar visualmente as principais informações extraídas das respostas. Essa abordagem busca facilitar a compreensão dos resultados, permitindo uma leitura mais acessível e rápida dos padrões identificados na pesquisa.

A utilização de infográficos no contexto de relatórios acadêmicos e de projetos de design se justifica pela sua capacidade de articular dados quantitativos e qualitativos de forma clara, concisa e visualmente atrativa. Segundo Lima (2011), os infográficos são instrumentos eficazes para comunicar informações complexas, especialmente quando estruturados com base em critérios de clareza, hierarquia visual e coerência gráfica.

Nos gráficos apresentados a seguir, é possível observar tendências relacionadas aos hábitos de consumo, preferências de mecânicas, frequência de jogo, familiaridade com determinadas temáticas e outros aspectos relevantes à compreensão do perfil dos respondentes. A distinção entre os dois públicos pesquisados — jogadores casuais e hobbystas — permite também identificar diferenças e semelhanças que contribuem diretamente para o desenvolvimento de um jogo mais alinhado às expectativas e necessidades de usuários potenciais.

Figura 16: Infográfico do Público Casual



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

A análise dos dados coletados por meio do questionário direcionado ao público geral revela que a maioria dos respondentes (81,4%) pertence à faixa etária de 18 a 24 anos, um público jovem adulto que, embora não jogue com frequência regular, demonstra forte interesse por jogos de tabuleiro, especialmente em contextos sociais como encontros entre amigos ou familiares. A frequência mais comum de jogo foi “somente em encontros com amigos/família”, representando 65,1% das respostas, o que evidencia o papel central da dimensão social na prática desses jogos.

Em relação aos títulos mais mencionados, observa-se uma predominância de jogos clássicos e amplamente reconhecidos, como *Banco Imobiliário*, *Detetive*, *War*, e *Uno*, ao lado de jogos modernos como *Coup*, *Dixit*, *Imagem & Ação* e *Catan*. Tais escolhas indicam um equilíbrio entre a nostalgia por jogos tradicionais e o interesse por mecânicas mais recentes que envolvem estratégia, blefe, criatividade e interação social.

Em relação aos fatores que mais atraem os jogadores, os aspectos sociais e afetivos foram predominantes: 38 participantes mencionaram que jogar com amigos era o principal atrativo, seguidos por 34 que destacaram o prazer de rir e conversar durante a partida. Elementos cognitivos também foram valorizados, como a necessidade de pensar para vencer (18 respostas), fazer escolhas e ver suas consequências (18), além do envolvimento narrativo (15) e da estética visual do jogo (18).

As respostas descritivas indicaram que os momentos mais empolgantes estão frequentemente associados a reviravoltas inesperadas, jogos que envolvem blefe e raciocínio lógico, vitórias emocionantes, e situações de forte interação social, como risos coletivos, disputas amigáveis e dinâmicas em equipe. A estética visual dos jogos também aparece como fator de imersão, com destaque para artes de cartas, tabuleiros temáticos e design envolvente. Esses dados sugerem que a imersão e o engajamento não decorrem apenas da mecânica do jogo, mas também de sua capacidade de gerar conexões sociais e emocionais.

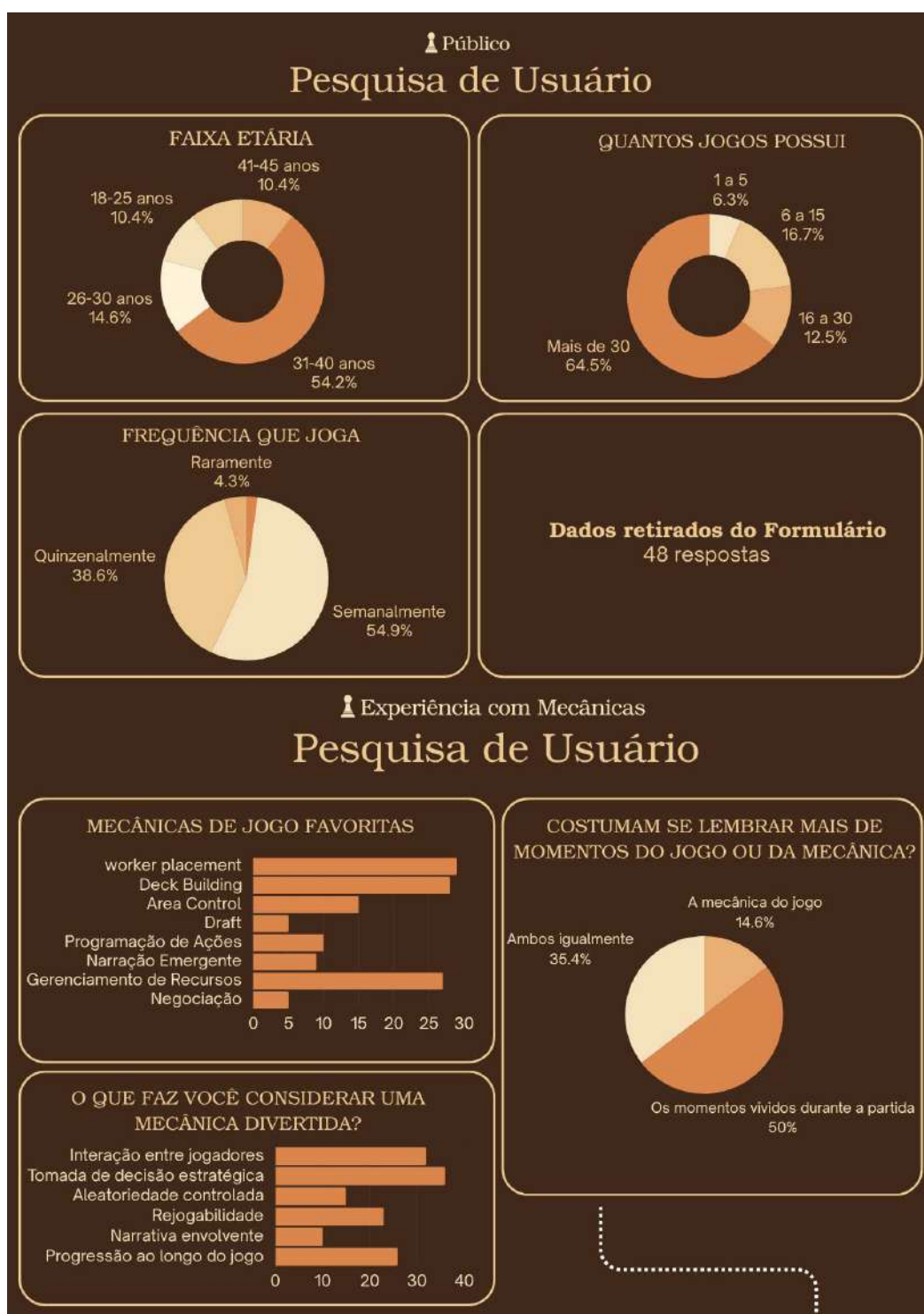
No que se refere aos aspectos negativos, os jogadores expressaram maior rejeição a regras excessivamente complexas (21), partidas muito longas (19), tempos de espera elevados (19) e, principalmente, a sensação de não compreender o que está acontecendo no jogo (30). Esses fatores reforçam a importância de um equilíbrio entre desafio e acessibilidade na experiência de jogo.

Sobre o potencial pedagógico dos jogos, muitos participantes relataram aprendizados indiretos em áreas como lógica, estratégia, cooperação, cultura geral e até administração financeira. Alguns destacaram que jogos como "Perfil", "Detetive" e "War" foram fontes de

aquisição de conhecimento factual ou desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. Mesmo os que não relataram aprendizados específicos, reconheceram que os jogos podem promover novas formas de pensar e de interagir com os outros.

Abaixo, está apresentado o infográfico do público hobbysta (figura 17).

Figura 17: Infográfico do Público Hobbysta





Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

A nova etapa de coleta de dados, voltada para um público mais familiarizado com jogos de tabuleiro modernos, revelou um perfil predominantemente adulto, com maior concentração na faixa etária de 31 a 40 anos (54,2%). A maioria dos participantes afirmou jogar semanalmente (56,3%) e possuir uma coleção expressiva de jogos, sendo que 64,6% indicaram ter mais de 30 títulos. Esses dados sugerem um público experiente e engajado, que investe tempo e recursos nesse hobby.

Quanto às mecânicas favoritas, destacam-se a alocação de trabalhadores (60,4%), construção de baralho (58,3%) e gerenciamento de recursos (56,3%), todas associadas a jogos estratégicos do tipo eurogame. Tais preferências indicam um interesse por sistemas complexos que exigem planejamento e tomada de decisão. De fato, a característica mais valorizada em uma mecânica foi a possibilidade de decisões estratégicas (75%), seguida pela interação entre jogadores (66,7%) e pela progressão ao longo da partida (54,2%), reforçando a importância da profundidade tática e da dinâmica entre os participantes.

A experiência lúdica, segundo os respondentes, vai além das regras e mecânicas: metade dos participantes afirmou lembrar-se mais dos momentos vividos durante a partida, enquanto 35,4% mencionaram ambos igualmente. Isso evidencia que a carga emocional e social do jogo tem papel central na sua apreciação. Os sentimentos despertados por uma mecânica bem aplicada também reforçam essa ideia: 75% relataram sentir satisfação ao resolver um desafio, 62,5% citaram imersão temática, e 50% mencionaram a competitividade saudável como aspectos marcantes da experiência.

Sobre o potencial educativo das mecânicas, ainda que apenas 20,8% tenham relatado ter aprendido algo claramente, as respostas descritivas revelam aprendizados significativos. Entre os temas mencionados estão o planejamento estratégico, o gerenciamento de equipe e de recursos, a antecipação de ações e até reflexões sobre escolhas na vida real. Alguns participantes destacaram como as mecânicas podem ensinar de forma indireta, desde que essa seja uma intenção do jogo, o que se alinha com a proposta do TCC de explorar jogos com potencial educativo sutil.

Por fim, os elementos que mais comprometem a experiência de jogo estão relacionados à clareza das regras (75%), ao desequilíbrio entre jogadores (60,4%) e à desconexão entre mecânica e temática (41,7%). Esses fatores indicam que, mesmo para um público experiente, é essencial que os jogos apresentem uma curva de aprendizado acessível, coerência temática e equilíbrio nas mecânicas para garantir envolvimento e satisfação.

A análise das respostas abertas à pergunta sobre os jogos de tabuleiro favoritos revela algumas tendências claras entre os jogadores. Os critérios mais valorizados são a estratégia, a imersão, a rejogabilidade e a qualidade dos componentes. Muitos jogadores preferem títulos com mecânicas sólidas e bem integradas ao tema, como *Terraforming Mars*, *Robinson Crusoe*, *Gloomhaven* e *Spirit Island*, que exigem planejamento e tomada de decisões relevantes. Jogos com campanhas envolventes ou temáticas fortes, como *Nemesis*, *Dead of Winter*, *Arkham Horror* e *Eldritch Horror*, também aparecem com frequência, mostrando a importância da narrativa e da ambientação.

Além disso, há uma preferência significativa por jogos que promovem interação entre os jogadores, seja por meio de cooperação, conflito direto ou blefe — como *Root*, *Captain Sonar*, *Betrayal at House on the Hill* e *Salem 1692*. Por outro lado, jogos como *Azul*, *Stone Age* e *Ticket to Ride* são citados por sua acessibilidade, simplicidade e apelo visual, agradando públicos mais casuais ou familiares. Isso indica uma valorização tanto dos jogos profundos quanto daqueles que proporcionam diversão rápida e fácil de ensinar.

A estética e a produção dos jogos também são bastante mencionadas — arte, miniaturas e componentes de qualidade são vistos como grandes atrativos. A variedade de mecânicas e a possibilidade de experimentar diferentes estratégias ou combinações também aparecem como fatores de destaque, especialmente em jogos como *Fantasy Realms*, *7 Wonders*, *Arnak* e *Terra Mystica*.

Em resumo, os jogadores tendem a valorizar experiências lúdicas que ofereçam desafios estratégicos, imersão temática, alta rejogabilidade, interação significativa e qualidade estética, com uma leve divisão entre preferências por jogos mais densos e experiências mais leves e acessíveis.

2.2.1.5. *Personas*

Para orientar o desenvolvimento do projeto de forma mais estratégica e centrada no usuário, foi realizada a segmentação do público-alvo em dois grupos distintos: o público geral e o público hobbysta. Essa divisão permitiu compreender com maior profundidade as diferentes expectativas, comportamentos e níveis de engajamento em relação aos jogos de tabuleiro, possibilitando decisões mais embasadas quanto à linguagem visual, mecânicas de jogo, complexidade de regras e estilo de comunicação a ser adotado no projeto.

O público casual foi definido como pessoas que têm algum grau de interesse por jogos de tabuleiro, ainda que de forma ocasional ou recreativa. São indivíduos que valorizam o aspecto social, a diversão acessível e o entretenimento compartilhado, mas que nem sempre possuem conhecimento técnico sobre o funcionamento de jogos mais complexos. Para esse grupo, aspectos como clareza nas regras, estética atrativa e mecânicas simples tendem a ser fatores determinantes para o engajamento com o jogo.

O público hobbysta representa um nicho mais específico e engajado, formado por jogadores que consomem jogos de forma frequente, acompanham lançamentos, participam de eventos, comunidades e fóruns especializados. Este público costuma ter familiaridade com diferentes estilos de jogos, aprecia sistemas mecânicos complexos e se interessa por desafios

estratégicos mais profundos. Para a criação das personas representativas dos públicos alvo, realizamos uma segmentação baseada em dados geográficos, demográficos e psicográficos, bem como o painel do público extraídos dos questionários aplicados (figura 18).

Figura 18: Segmentação do Público Casual



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Com base na análise geográfica, demográfica e psicográfica, foi possível delinear um panorama representativo do público casual interessado em jogos de tabuleiro. Observou-se um

perfil predominantemente jovem, urbano, com acesso à educação superior e inserido em contextos sociais que valorizam o lazer criativo e as interações presenciais. Este público, ainda que não se classifique como entusiasta especializado (hobbysta), demonstra interesse crescente por experiências lúdicas que combinem estética, estratégia e socialização. A segmentação serviu de base para a construção de uma persona que sintetiza essas características e representa, de forma simbólica, os dados obtidos nas pesquisas realizadas.

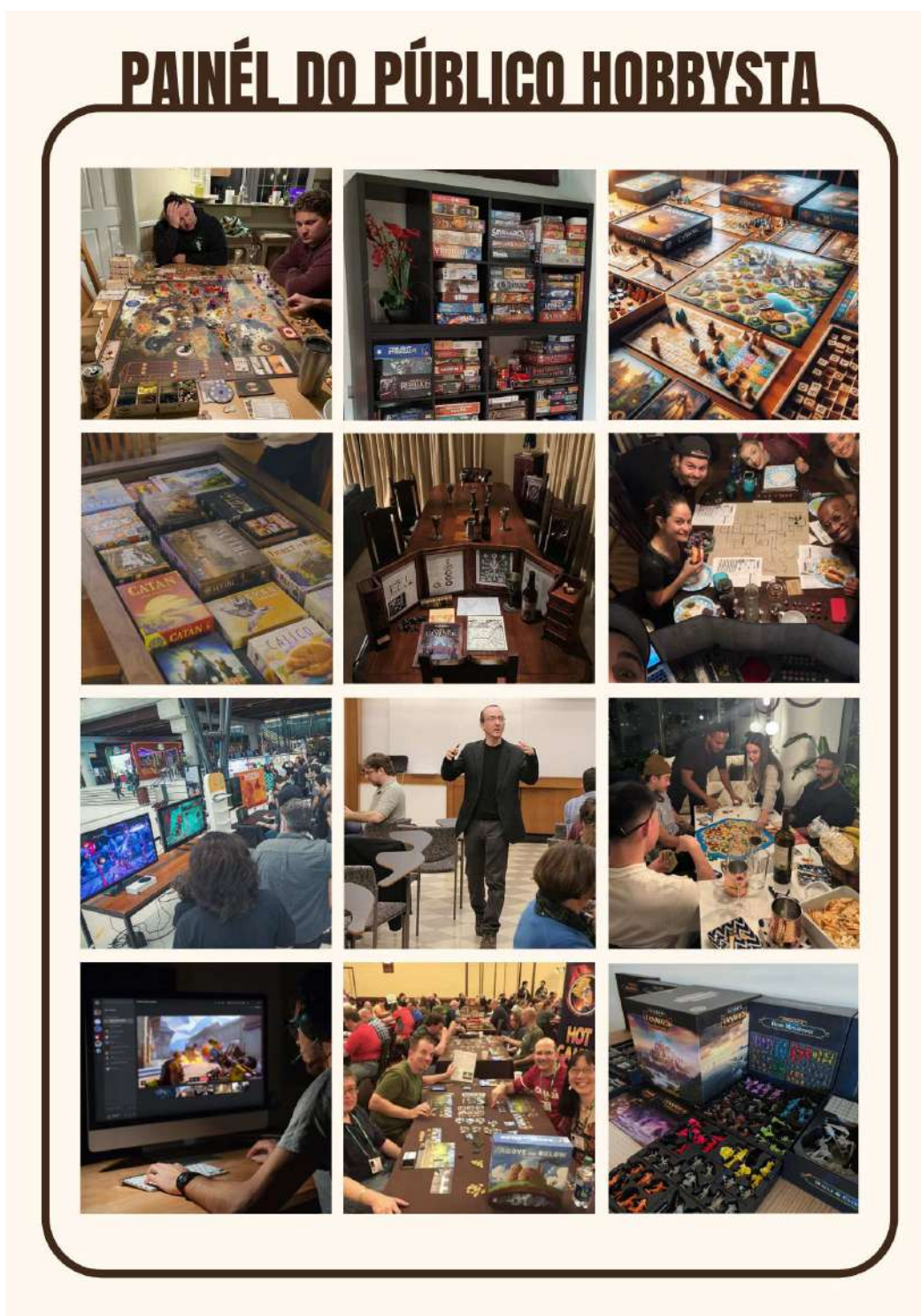
Assim como realizamos a segmentação do público casual, também desenvolvemos uma segmentação específica para o público hobbysta (figura 19), considerando as particularidades desse grupo que possui uma relação mais aprofundada com os jogos de tabuleiro.

Figura 19: Segmentação do Público Hobbysta



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Figura 21: Painel de Estilo de Vida - Público Hobbysta



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Com base nas segmentações e nos dados coletados por meio dos questionários aplicados, desenvolvemos duas personas representativas: uma para o público casual e outra para o público hobbysta (figuras 22 e 23).

Figura 22: Persona - Público Casual

PLAYER 1 - PERSONA (PÚBLICO CASUAL)



IDADE	22 anos
LOCALIZAÇÃO	Curitiba - PR
FORMAÇÃO	Design
PROFISSÃO	Estagiário
ESTADO CIVIL	Solteiro

Alex é criativo, bem-humorado e curioso, com forte interesse por estética, cultura pop e experiências visuais. Costuma consumir conteúdo relacionado a games, cinema e quadrinhos. Tem um perfil reflexivo e observador, gosta de analisar como as coisas funcionam — desde a narrativa de um filme até as dinâmicas de um jogo. Em seu tempo livre, procura por atividades que misturem diversão e estímulo cognitivo. Valoriza o design e a experiência do usuário, inclusive nos jogos.

Durante a semana, Alex divide seu tempo entre a faculdade de Design, o estágio em um estúdio gráfico e trabalhos freelancer. Aos finais de semana, se encontra com amigos para jogar tabuleiro ou RPGs, participar de eventos geek e buscar referências para seus projetos acadêmicos. Tem interesse em criar seus próprios jogos no futuro, seja digital ou analógico. Seus jogos preferidos são os que possuem elementos de estratégia leve a moderada, narrativas interessantes e um bom apelo visual. Gosta de jogos como Codenames, Azul, Mysterium e Coup, e tem interesse em entender as mecânicas e o design por trás deles. Costuma analisar como os componentes, a arte e a jogabilidade afetam a experiência do usuário.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Figura 23: Persona - Público Hobbysta

PLAYER 2 - PERSONA (PÚBLICO HOBBYSTA)



Rafael é um entusiasta que está disposto a investir tempo e dinheiro em jogos que desafiem seu raciocínio, criem boas histórias e proporcionem momentos de conexão com os amigos. Ele é um jogador experiente, com uma coleção que ultrapassa os 30 jogos, incluindo títulos como Gloomhaven, Terraforming Mars, Arkham Horror e Spirit Island. Seu dia a dia envolve lógica e resolução de problemas, o que reflete em seu gosto por jogos de tabuleiro com forte apelo estratégico e narrativo.

Ele costuma jogar semanalmente, principalmente com amigos em casa ou em cafés especializados. Para ele, o mais importante em um jogo é a profundidade das mecânicas, a imersão temática e a rejogabilidade. Valoriza jogos com boa produção, componentes de qualidade e arte envolvente. Também aprecia jogos cooperativos e com campanhas, que criam experiências duradouras e memoráveis. Rafael acompanha lançamentos em grupos online, vídeos de gameplay e campanhas de financiamento coletivo. No entanto, sente-se frustrado quando encontra jogos com regras mal explicadas, componentes frágeis ou quando percebe a falta de opções de qualidade no mercado nacional.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

2.2.2. Aspectos Técnicos e Estruturais dos Jogos de Tabuleiro

O estudo dos jogos de tabuleiro sob a ótica do design exige uma compreensão profunda de seus elementos internos, os quais estruturam, direcionam e delimitam a experiência lúdica dos jogadores. Nesta etapa do trabalho, abordamos os aspectos mecânicos, estruturais e sistêmicos que compõem o funcionamento dos jogos de tabuleiro, explorando suas engrenagens internas e o modo como cada componente interage para gerar dinâmicas significativas.

Segundo Salen e Zimmerman (2004), o design de jogos é a construção de sistemas com regras e objetivos, onde os jogadores interagem a partir de decisões significativas. Dentro dessa perspectiva, as mecânicas são os mecanismos básicos de operação de um jogo, ou seja, as regras e ações possíveis que definem o que os jogadores podem fazer. Essas mecânicas, quando combinadas, dão origem às dinâmicas — os comportamentos emergentes durante a interação entre os jogadores e o sistema.

Nesta seção, discutiremos diversas mecânicas comuns em jogos de tabuleiro, como controle de área, alocação de trabalhadores, construção de baralhos (deck-building), blefe, dedução, gerenciamento de recursos, entre outras, analisando seus efeitos sobre a experiência do usuário e sua adequação a diferentes perfis de jogadores. Também serão abordadas classificações de jogos baseados em suas estruturas formais, como jogos cooperativos, competitivos, assimétricos, de narrativa emergente ou de informação oculta, conforme definido por autores como Jesse Schell (2008) e Katie Salen.

Além das mecânicas e estruturas, será explorada a ideia dos jogos como sistemas interativos. Os jogos são sistemas compostos por elementos interdependentes — regras, peças, jogadores, objetivos e feedbacks — que interagem de maneira cíclica e adaptativa (Fullerton, 2014). Essa visão sistêmica permite compreender o jogo não apenas como um conjunto de componentes físicos, mas como uma experiência dinâmica em constante evolução.

2.2.2.1. Mecânicas

Como parte do processo de desenvolvimento deste projeto, foi realizada uma pesquisa voltada à compreensão e à análise de diferentes mecânicas de jogos de tabuleiro. A mecânica, entendida como o conjunto de regras e sistemas que orientam a interação entre os jogadores e os elementos do jogo, exerce papel central na experiência lúdica e nos potenciais de engajamento e aprendizagem proporcionados por um jogo.

Segundo Salen e Zimmerman (2012), as mecânicas são um dos três elementos essenciais do design de jogos, juntamente com a estética e a narrativa. Elas moldam a forma como os jogadores tomam decisões, resolvem problemas e interagem entre si, configurando

assim os potenciais pedagógicos do jogo. A escolha adequada de mecânicas pode contribuir para a criação de experiências significativas e desafiadoras, capazes de gerar envolvimento emocional e cognitivo.

Além disso, como aponta Kishimoto (2011), a ludicidade presente em jogos não é apenas uma estratégia de entretenimento, mas pode ser compreendida como uma linguagem que favorece processos de construção de conhecimento. Nesse sentido, a mecânica deve ser pensada não apenas em termos de funcionalidade ou diversão, mas também como um meio de potencializar a aprendizagem implícita — ou seja, aquela que ocorre de maneira indireta, por meio da vivência e da ação, sem que o jogador perceba necessariamente que está “sendo ensinado”.

Para essa etapa, foram levantadas vinte mecânicas distintas, cada uma acompanhada de uma breve descrição de suas principais características, além da identificação de exemplos de jogos existentes que as utilizam. Essa investigação teve como objetivo ampliar o repertório de soluções projetuais possíveis, permitindo avaliar quais dinâmicas poderiam ser mais adequadas aos objetivos do presente trabalho — em especial, à proposta de oferecer uma experiência que favoreça a aprendizagem de maneira fluida e não explícita.

A análise comparativa das mecânicas buscou considerar fatores como o nível de complexidade, a acessibilidade para diferentes perfis de jogadores, o equilíbrio entre competição e colaboração, e o potencial de gerar interações significativas. As informações obtidas nortearão as decisões futuras quanto à estrutura do jogo a ser desenvolvido.

Na sequência, serão apresentadas tabelas (Tabela 12, 13 e 14) sobre seus funcionamentos e exemplos de aplicação em jogos disponíveis no mercado.

Tabela 12 - Estudo de mecânicas (Tabela 1)

TABELA DE ESTUDO DE MECÂNICAS 1		
MECÂNICA	DESCRIÇÃO	EXEMPLO
Worker Placement (Aloque seu trabalhador)	Os jogadores colocam "trabalhadores" em espaços específicos do tabuleiro para realizar ações, como coletar recursos ou construir. É uma mecânica estratégica de gestão de recursos e bloqueio de oponentes.	• Agricola • Stone Age.
Deck Building (Construção de baralho)	Cada jogador começa com um baralho básico de cartas e, durante o jogo, compra novas cartas para fortalecer seu baralho e criar combos mais poderosos. As cartas são recicladas constantemente, criando uma evolução dinâmica.	• Dominion • Clank!
Set Collection (Coleção de conjuntos)	Os jogadores tentam coletar grupos específicos de itens, cartas ou símbolos para marcar pontos. Quanto maior ou mais difícil o conjunto, maior a pontuação. Estratégia e planejamento são essenciais.	• Ticket to Ride • Sushi Go!
Tile Placement (Colocação de peças/azulejos)	Os jogadores posicionam peças (geralmente quadradas ou hexagonais) no tabuleiro para formar caminhos, áreas ou padrões. A colocação correta pode gerar pontos, bloquear adversários ou expandir territórios.	• Carcassonne • Azul
Area Control / Area Majority (Controle/maioria de área)	Os jogadores competem pelo controle de regiões do tabuleiro. Quem tiver mais influência (peças, exércitos etc.) numa área ganha pontos ou benefícios. Muitas vezes envolve confronto direto.	• Risk • El Grande
Drafting (Escolha alternada)	Os jogadores escolhem cartas ou peças de uma seleção comum (ou passam entre si), pegando uma por vez até que tudo seja escolhido. Exige análise tática e leitura dos oponentes.	• 7 Wonders • Sushi Go!
Hidden Roles (Papéis secretos)	Cada jogador tem um papel oculto, geralmente com objetivos específicos ou alinhamentos (bem vs. mal). O desafio está em descobrir quem é quem enquanto esconde sua própria identidade.	• The Resistance • Coup.
Roll and Write (Role e escreva)	Jogadores rolam dados (ou viram cartas) e, com base nos resultados, marcam informações em folhas individuais. O objetivo é preencher padrões, atingir metas ou acumular pontos de forma estratégica.	• Welcome To... • Ganz Schön Clever.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 13 - Estudo de mecânicas (Tabela 2)

TABELA DE ESTUDO DE MECÂNICAS 2		
MECÂNICA	DESCRIÇÃO	EXEMPLO
Action Points (Pontos de ação)	Cada jogador tem um número limitado de pontos de ação por turno e precisa gastá-los com sabedoria para se mover, atacar, comprar, construir, etc. Exige planejamento e otimização.	• Tikal • Pandemic (modo solo).
Push Your Luck (Aposte na sorte)	Jogadores decidem se continuam tentando melhorar sua jogada ou se param antes de perder tudo. É uma mecânica de risco e recompensa que gera tensão e emoção.	• Can't Stop • Incan Gold.
Open Draft (Draft aberto)	Semelhante ao drafting tradicional, mas todas as opções estão visíveis para todos os jogadores desde o início. Cada jogador escolhe itens de uma reserva comum em sua vez, com base em estratégia e antecipação das jogadas dos outros.	• Kingdomino • Azul
Engine Building (Construção de motor)	Os jogadores desenvolvem uma estrutura de cartas, habilidades ou ações que se combinam e se fortalecem ao longo do jogo, permitindo realizar mais ações ou gerar mais recursos com o tempo.	• Wingspan • Terraforming Mars
Modular Board (Tabuleiro modular)	O tabuleiro é formado por peças ou seções que mudam de lugar a cada partida, gerando variações e aumentando a rejogabilidade. Pode evoluir ao longo do jogo também.	• Catan • Betrayal at House on the Hill
Simultaneous Action Selection (Seleção simultânea de ações)	Todos os jogadores escolhem suas ações ao mesmo tempo, revelando-as juntos. Isso adiciona imprevisibilidade e requer leitura dos adversários.	• 7 Wonders Duel • Galaxy Trucker
Variable Player Powers (Habilidades assimétricas)	Cada jogador tem habilidades únicas ou regras específicas que mudam sua forma de jogar. Traz diversidade e exige adaptação estratégica.	• Root • Scythe.
Resource Management (Gestão de recursos)	Foco em coletar, armazenar e gastar recursos da melhor maneira possível para construir, comprar ou avançar no jogo. Normalmente associado a jogos mais estratégicos.	• Le Havre • Agricola.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Tabela 14 - Estudo de mecânicas (Tabela 3)

TABELA DE ESTUDO DE MECÂNICAS 2		
MECÂNICA	DESCRIÇÃO	EXEMPLO
Route/Network Building (Construção de rotas ou redes)	Os jogadores criam caminhos, conexões ou redes entre pontos no tabuleiro. O desafio é ser eficiente e, às vezes, bloquear o progresso dos outros.	• Ticket to Ride • Power Grid.
Auction/Bidding (Leilão ou lances)	Jogadores competem entre si oferecendo lances (em dinheiro ou outros recursos) por cartas, ações ou posições. Quem oferece mais, leva — mas é preciso gerenciar bem os recursos.	• Bargain Quest • Modern Art.
Pattern Building (Formação de padrões)	Os jogadores organizam peças, cartas ou marcadores em padrões específicos (linhas, formas, combinações) para marcar pontos ou cumprir objetivos.	• Calico • Sagrada
Legacy (Evolução permanente do jogo)	Jogos que mudam permanentemente a cada partida com base nas decisões dos jogadores. Cartas são rasgadas, regras mudam, e novas peças entram em jogo — criando uma campanha única.	• Pandemic Legacy • Gloomhaven.
Hand Management (gestão de mão)	O jogador precisa administrar cuidadosamente as cartas em sua mão. Decidir o momento certo de jogar, guardar ou combinar cartas é essencial para o sucesso e uma escolha errada pode custar caro.	• Race for the Galaxy • Terraforming Mars
Upgrade System / Market Phase	Jogos com fases dedicadas à compra ou troca de itens, cartas ou poderes. Os jogadores devem montar suas estratégias adquirindo melhorias em momentos-chave.	• Bargain Quest • Clank!
Action Programming	Jogos onde as ações são escolhidas antecipadamente, em uma sequência. Os jogadores devem prever movimentos dos oponentes e obstáculos do cenário	• RoboRally • Mechs vs Minions
Combat	Jogos com confrontos diretos entre jogadores ou contra inimigos. O combate pode ser baseado em força, cartas secretas ou rolagens de dados	• Root • Blood Rage
Negotiation / Diplomacy	Jogadores devem conversar, formar alianças, promessas (nem sempre cumpridas) e troca de favores. Vencer depende da habilidade de negociar, blefar e influenciar os outros.	• Cosmic Encounter • Diplomacy

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Com base nessa análise, foi possível identificar um conjunto de mecânicas que apresentam maior potencial para serem adaptadas aos objetivos deste projeto, especialmente aquelas que favorecem a autonomia do jogador, a tomada de decisão estratégica e a construção de conhecimento por meio da experiência, tendo também como base as respostas conseguidas nos questionários de público casual e hobbysta.

Com o intuito de aprofundar a compreensão sobre as possibilidades lúdicas a serem exploradas no projeto, foi realizada uma análise prática de jogos já consolidados no mercado que se destacam pelo uso criativo e funcional de diferentes mecânicas. Para esta etapa, foram selecionados os jogos *Root* e *Bargain Quest* como objetos de estudo, considerando não apenas sua popularidade entre jogadores, mas também a diversidade de dinâmicas estratégicas, interações sociais e sistemas de tomada de decisão presentes em suas estruturas.

Além da análise teórica das mecânicas e componentes, foram organizadas sessões práticas de jogo com um grupo de participantes, nas quais as autoras puderam observar diretamente o funcionamento das dinâmicas propostas por ambos os jogos. Durante essas sessões, foram analisados aspectos relacionados ao fluxo de jogo, interação entre jogadores, competitividade, clareza das regras, ritmo das partidas, formas de engajamento e construção da experiência do usuário.

A proposta deste estudo foi investigar quais estratégias e mecânicas poderiam ser reinterpretadas e adaptadas de forma compatível aos objetivos do projeto.

O jogo *Root* (figura 24) foi selecionado para esta análise por apresentar uma estrutura assimétrica de mecânicas, onde cada facção do jogo opera sob regras e objetivos próprios, proporcionando uma experiência rica em diversidade estratégica. Essa abordagem favorece a exploração de diferentes modos de jogar, ampliando as possibilidades de engajamento e oferecendo múltiplos caminhos para a vitória. Essa complexidade mecânica permite observar como a variação de papéis e regras pode estimular o pensamento crítico, a adaptação e a tomada de decisões táticas — competências que se alinham com os princípios de aprendizagem implícita propostos pelo projeto. Além disso, *Root* apresenta uma estética coesa e narrativa que reforça a imersão no universo lúdico, fator relevante para refletir sobre a integração entre tema e mecânica no desenvolvimento do produto.

Figura 24: Jogo Root



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 26 de maio de 2025

O jogo *Bargain Quest* (figura 25) foi analisado por seu sistema acessível e ao mesmo tempo estratégico, que combina mecânicas de draft de cartas, gerenciamento de recursos e construção de mercado competitivo. Sua proposta, centrada na dinâmica de preparação e venda de itens para heróis em uma cidade medieval, favorece a aplicação de conceitos relacionados à lógica, planejamento e escolha entre riscos e benefícios — elementos que também podem carregar um potencial formativo se aplicados em um contexto lúdico-educativo. O jogo se destaca pela maneira como mantém o equilíbrio entre simplicidade e profundidade, tornando-se uma referência útil para a criação de mecânicas compreensíveis, mas ainda desafiadoras. A clareza com que *Bargain Quest* organiza seus componentes e estrutura narrativa também contribuiu para a compreensão de como mecânicas bem definidas podem gerar envolvimento sem exigir complexidade excessiva.

Figura 25: Jogo Bargain Quest



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 26 de maio de 2025

Após entender o funcionamento de ambos os jogos, listamos as mecânicas presentes em cada um deles (figura 26) para objetivos de comparação e análise.

Figura 26: Lista de Mecânicas Presentes nos Jogos de Estudo

Bargain Quest	Root
Draft (seleção de cartas)	Area Control (controle de área)
Hand Management (gestão de mão)	Assimetria total
Auction/Bidding (competição indireta por heróis)	Action Programming (programação de ações)
Simultaneous Action Selection (ações simultâneas)	Hand Management / Card Play
Set Collection (coleção de conjuntos)	Combat (sistema de combate leve com dados)
Market Phase / Upgrade System	Negotiation / Diplomacy (negociação leve entre jogadores)

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

É importante destacar que, embora as mecânicas selecionadas a partir da análise dos jogos *Root* e *Bargain Quest* representem uma escolha inicial fundamentada nas necessidades e objetivos do projeto, essas definições não são definitivas. O processo de desenvolvimento de um jogo, sobretudo com caráter educacional, demanda constante revisão e adaptação conforme os protótipos evoluem e são testados com usuários reais. Assim, reconhece-se que durante a fase de prototipação e, especialmente, na realização dos playtests, as mecânicas escolhidas poderão ser reformuladas, substituídas ou ajustadas de acordo com a resposta do público, o equilíbrio da jogabilidade e a eficácia das dinâmicas propostas.

Com o intuito de aprofundar a compreensão sobre a estrutura lúdica dos jogos analisados, foi elaborada uma tabela comparativa (figura 27). Esta análise, diferentemente da anterior, tem caráter exploratório e visa identificar quais elementos de jogabilidade são compartilhados entre os dois jogos, bem como destacar particularidades de cada um. A sistematização dessas informações permite visualizar de forma objetiva quais recursos são

recorrentes e potencialmente eficazes na criação de uma maior jogabilidade e imersão no contexto do produto.

Figura 27: Lista Comparativa das Mecânicas

Mecânica	Bargain Quest	Root
Draft de cartas	✓	✗
Gestão de mão	✓	✓
Controle de área	✗	✓
Ação simultânea	✓	✗
Assimetria entre jogadores	✗	✓ (100%)
Programação de ações	✗	✓ (em algumas)
Combate com dados	✗	✓
Narrativa emergente	✓ (leve)	✓ (forte)
Progresso/upgrade	✓	✓

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Ainda que essa análise não determine, por si só, as mecânicas finais do projeto, ela constitui uma base referencial que poderá orientar decisões futuras durante as fases de desenvolvimento e refinamento do produto, especialmente no momento da prototipação e nos testes com o público-alvo.

2.2.2.2. Regras

As regras são um dos elementos mais fundamentais dos jogos de tabuleiro, pois definem os limites e as possibilidades de ação dos jogadores, estruturando a experiência lúdica. De

acordo com Salen e Zimmerman (2004), as regras constituem o sistema formal que sustenta o jogo, fornecendo a base sobre a qual todas as interações acontecem. Elas são responsáveis por transformar ações simples em desafios significativos, criando um espaço de conflito, tomada de decisão e estratégia dentro de um conjunto previamente acordado de parâmetros.

Segundo os autores, é possível diferenciar as regras em três níveis: regras operacionais (aquelas explicitamente explicadas e seguidas pelos jogadores), regras constitutivas (que se referem à lógica abstrata do sistema, frequentemente de forma matemática ou algorítmica), e regras implícitas (normas sociais ou acordos tácitos que orientam o comportamento durante a partida, como respeitar a vez do outro ou não trapacear). Essa classificação permite compreender como as regras não apenas regulam, mas também mediam a relação entre os jogadores e o jogo.

Abaixo está uma explicação detalhada sobre os três tipos de regras conforme a classificação proposta por Salen e Zimmerman (2004) em *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. O objetivo é aprofundar a compreensão de como cada tipo de regra atua na experiência dos jogos de tabuleiro.

- **Regras Operacionais**

As regras operacionais são aquelas descritas diretamente no manual do jogo. Elas orientam os jogadores sobre como jogar, explicando passo a passo o funcionamento da mecânica. Incluem instruções como quantos jogadores podem participar, quais componentes são usados, como se inicia a partida, a ordem dos turnos, como realizar ações específicas, e como se vence o jogo. São as regras visíveis e formais que o jogador precisa seguir para participar da experiência de forma correta e organizada.

Por exemplo, no Banco Imobiliário (Figura 28), as regras operacionais determinam que os jogadores devem lançar dois dados e mover seu peão de acordo com a soma obtida, ou que devem comprar propriedades quando caem em terrenos disponíveis, pagando o valor correspondente. Essas regras são fundamentais para a execução do jogo e devem ser claras, compreensíveis e acessíveis.

Figura 28: Banco Imobiliário



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

● Regras Constitutivas

As regras constitutivas são mais abstratas e operam no nível lógico e matemático do sistema do jogo. Elas não estão necessariamente escritas no manual, mas são os princípios que sustentam a mecânica do jogo em si. Envolvem cálculos, algoritmos e relações lógicas que determinam o funcionamento interno do sistema — como probabilidades, estruturas de pontuação, fórmulas de movimentação, ou equilíbrio entre as ações disponíveis.

No *Xadrez* (Figura 29), por exemplo, embora o manual explique como cada peça se move (regra operacional), o equilíbrio estratégico entre ataque e defesa, os valores táticos das peças e as possibilidades combinatórias configuram o conjunto de regras constitutivas. Essas regras permitem que o jogo seja analisado matematicamente e que diferentes estratégias sejam construídas com base em princípios racionais.

Figura 29: Xadrez



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

- **Regras Implícitas**

As regras implícitas são aquelas não formalizadas, mas aceitas tacitamente pelos jogadores como parte da experiência social de jogar. Elas envolvem normas culturais, sociais ou éticas que guiam o comportamento dos participantes, mesmo que não estejam escritas. Exemplos incluem respeitar o tempo de jogada do outro, não olhar cartas escondidas de outros jogadores, aceitar decisões de forma honesta, ou evitar colaborações indevidas em jogos competitivos.

Essas regras variam de grupo para grupo e muitas vezes são aprendidas por meio da convivência e da experiência. Em jogos familiares, por exemplo, pode haver uma regra implícita de "não eliminar o jogador mais novo logo no início", como uma forma de incluir e incentivar. Já em comunidades hobbystas, é comum a existência de *house rules* (regras da casa), que adaptam aspectos do jogo ao gosto ou acordo do grupo.

Embora não sejam formais, essas regras são essenciais para garantir a coesão social durante o jogo e evitar conflitos ou interpretações negativas da experiência.

Do ponto de vista da estrutura, as regras de um jogo geralmente são apresentadas de forma organizada em manuais que seguem uma sequência lógica. Uma estrutura comum observada em jogos de tabuleiro modernos inclui: introdução temática ou narrativa, objetivo do jogo, componentes, preparação da mesa (setup), turno ou rodada de jogo (fase a fase), condições de vitória ou fim de jogo, e regras especiais ou variantes.

Além de sua função normativa, as regras desempenham papel importante na acessibilidade e fluidez do jogo. Regras excessivamente complexas podem gerar barreiras para novos jogadores, enquanto regras muito simples podem comprometer a profundidade estratégica. Por isso, designers frequentemente recorrem a processos iterativos de teste e ajuste (playtesting) para equilibrar esses aspectos. Como destaca Koster (2013), o prazer do jogo está intimamente ligado à curva de aprendizado promovida pelas regras — elas devem oferecer desafios crescentes, mas compreensíveis, promovendo engajamento e sensação de progresso.

Outro ponto relevante ao se discutir regras é a existência de regras emergentes, que surgem da interação entre os jogadores e o sistema. Embora não estejam escritas no manual, elas influenciam a forma como o jogo é efetivamente jogado. Em comunidades hobbystas, essas regras podem se consolidar como "house rules" (regras da casa), que adapta o jogo às preferências específicas do grupo, promovendo personalização e longevidade da experiência lúdica.

Em síntese, as regras não apenas estruturam a mecânica dos jogos de tabuleiro, mas também moldam a experiência dos jogadores, influenciando diretamente fatores como

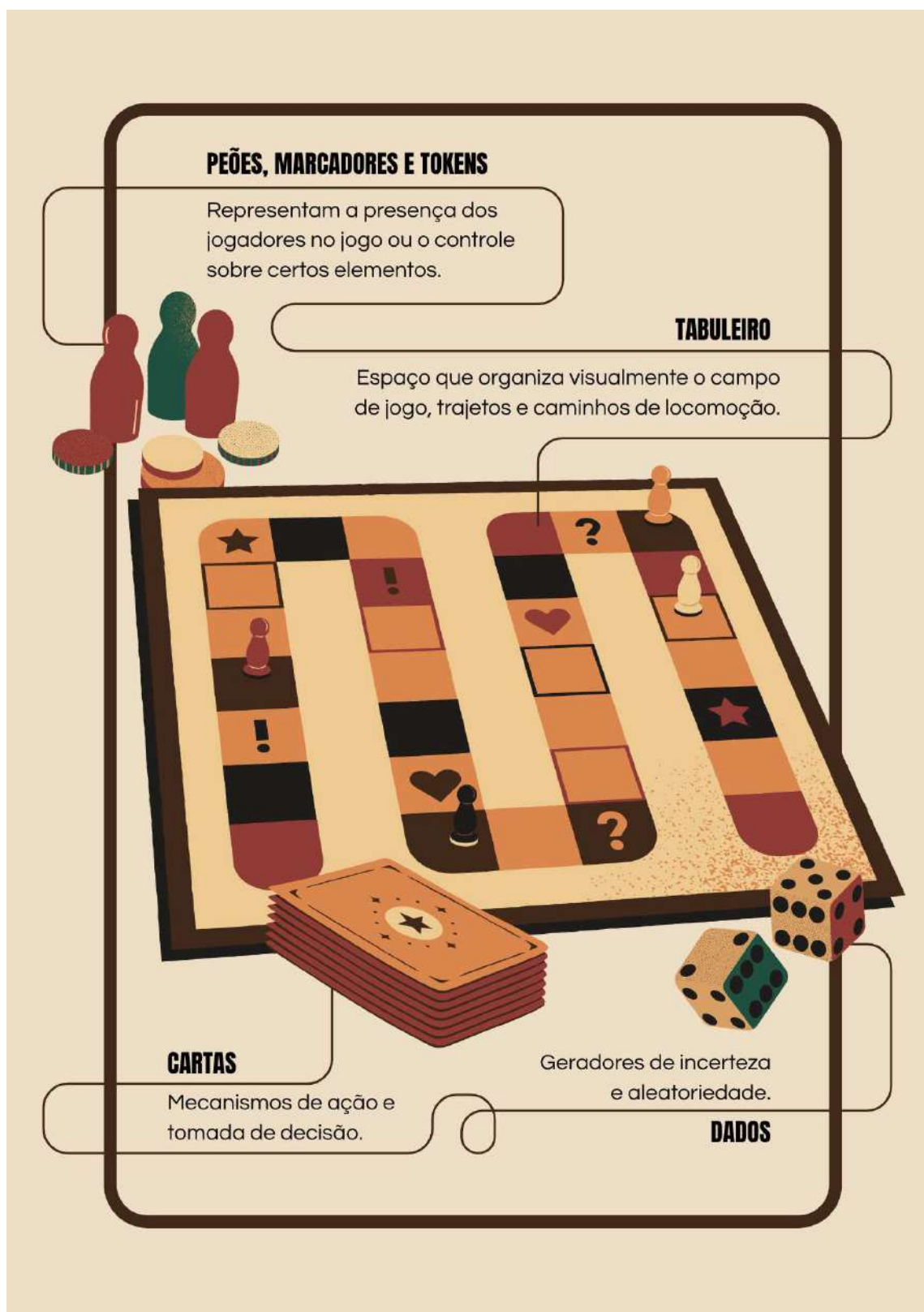
dificuldade, imersão, equilíbrio e rejogabilidade. Sua elaboração exige não apenas clareza e lógica, mas também sensibilidade para as dinâmicas sociais e cognitivas que emergem durante o jogo. Assim, entender a natureza e a função das regras é essencial tanto para a análise quanto para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro imersivos.

2.2.2.3. *Componentes*

De acordo com Gonçalves (2016), os componentes não apenas desempenham funções funcionais no jogo, mas também participam diretamente da imersão estética e sensorial dos jogadores, sendo co-responsáveis por mediar a experiência lúdica. Esses elementos incluem, mas não se limitam a: tabuleiros, cartas, peões, fichas, dados, marcadores, miniaturas, tokens, discos, roletas, tiles, recursos diversos, entre outros objetos físicos que compõem o conjunto material do jogo.

Cada componente possui funções específicas no sistema geral (como demonstra a figura 30): O tabuleiro, por exemplo, é muitas vezes o espaço que organiza visualmente o campo de jogo, define áreas de ação, trajetos, posicionamentos ou territórios. As cartas são utilizadas como mecanismos de aleatoriedade, tomada de decisões, resolução de ações ou apresentação de eventos e habilidades. Os dados funcionam como geradores de incerteza e aleatoriedade, comuns em jogos que buscam criar tensão e imprevisibilidade. Já os peões, marcadores e tokens representam a presença dos jogadores no jogo ou o controle sobre certos elementos, sendo frequentemente empregados para indicar posicionamentos, pontuações ou recursos adquiridos.

Figura 30: Síntese dos Componentes



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Segundo Salen e Zimmerman (2004), os componentes têm papel central na interface entre o jogador e o sistema de regras. A forma como são organizados, manipulados e visualizados afeta diretamente a usabilidade e a clareza da experiência de jogo. Assim, o design gráfico e físico desses elementos deve considerar critérios de ergonomia, legibilidade, diferenciação por cores e formas, e adequação à faixa etária e ao perfil do público-alvo.

Jesse Schell, no livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2008), discute como sistemas modulares e elementos variáveis influenciam diretamente na rejogabilidade e na riqueza da experiência do jogador. Componentes modulares — como tiles de terreno, cartas embaralhadas ou peças móveis — permitem variabilidade entre partidas. Em jogos como *Carcassonne* (Figura 31), por exemplo, o mapa do jogo é construído progressivamente por meio de peças colocadas em diferentes configurações, tornando cada partida única.

Figura 31: Jogo Carcassonne



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 26 de maio de 2025

Por fim, é importante mencionar o papel dos componentes na construção do engajamento estético. Segundo McLuhan (1964), "o meio é a mensagem", e nos jogos de tabuleiro, o meio físico comunica estilo, tema, atmosfera e intenção lúdica. Componentes bem projetados podem evocar sensações, enriquecer a narrativa e promover a imersão, qualidades cada vez mais valorizadas em jogos contemporâneos.

2.2.2.4. Classificação

A análise estrutural dos jogos de tabuleiro permite identificar diferentes formas de organização lúdica, baseadas em como os jogadores interagem entre si, com o sistema de regras e com os elementos narrativos. Essas classificações são importantes para o entendimento das experiências oferecidas por diferentes tipos de jogos, permitindo que designers e pesquisadores

pensem criticamente sobre as decisões que envolvem o desenvolvimento, o engajamento do jogador e a dinâmica emergente de cada partida.

Jesse Schell (2008), em *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, propõe categorias que ajudam a compreender os jogos em relação à sua estrutura formal, tais como: jogos cooperativos, competitivos, assimétricos, de narrativa emergente e de informação oculta.

• Jogos Cooperativos

Nos jogos cooperativos, todos os participantes têm o mesmo objetivo e devem colaborar para vencer o sistema do jogo. A lógica aqui não é vencer uns aos outros, mas sim unir esforços para superar desafios impostos por regras automatizadas ou eventos aleatórios. Schell (2008) aponta que jogos cooperativos favorecem o trabalho em equipe e promovem habilidades como comunicação, tomada de decisão coletiva e empatia.

Um exemplo clássico dessa estrutura é *Pandemic* (Figura 32) (Matt Leacock, 2008), em que os jogadores assumem papéis com habilidades específicas e devem agir estrategicamente para impedir a disseminação de doenças pelo mundo. Esse tipo de jogo favorece experiências mais inclusivas e socialmente positivas, sendo bastante utilizado também em contextos educativos.

Figura 32: Pandemic



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

• Jogos Competitivos

Os jogos competitivos são aqueles em que os jogadores competem diretamente entre si para atingir um objetivo, geralmente visando um único vencedor. Essa é a forma mais tradicional de estrutura de jogos, presente desde os jogos clássicos como *Xadrez* até os modernos *Ticket to Ride* ou *Catan* (Figura 33). De acordo com Schell (2008), a competição gera motivação, desafio e sensação de progresso individual, elementos centrais para o engajamento em muitos jogos.

Figura 33: Catan



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

A competição pode ocorrer de maneira direta — com confrontos entre jogadores — ou indireta — por meio da disputa por recursos, posições ou pontos de vitória. Essa classificação é ampla e pode coexistir com outras, como a assimetria e a informação oculta.

• Jogos Assimétricos

Jogos assimétricos são caracterizados por oferecerem aos jogadores diferentes condições de partida, objetivos, habilidades ou regras específicas. Schell (2008) destaca que esse tipo de estrutura proporciona experiências mais variadas e profundas, pois cada jogador precisa aprender e dominar uma perspectiva distinta do jogo.

A assimetria pode ser leve — como em jogos em que cada personagem tem um pequeno poder único — ou intensa, como em *Root* (figura 34) (Cole Wehrle, 2018), no qual cada facção joga de maneira completamente diferente, com mecânicas exclusivas. Essa variedade amplia a jogabilidade e o valor estratégico do jogo, embora possa aumentar a complexidade e a curva de aprendizado.

Figura 34: Root



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

- **Jogos de Narrativa Emergente**

A narrativa emergente é um conceito essencial para compreender como certos jogos não contam uma história pré definida, mas sim permitem que ela surja a partir da interação entre os jogadores, o sistema e os eventos que ocorrem durante a partida. Schell (2008) enfatiza que essa abordagem narrativa envolve o jogador emocionalmente, tornando cada sessão única e memorável.

Jogos como *Dixit* (Figura 35) são exemplos dessa categoria, em que a história se constroi a partir das decisões dos jogadores ou das interpretações que fazem das imagens e pistas apresentadas. Esse tipo de jogo valoriza a criatividade, a interpretação e a imersão na experiência lúdica.

Figura 35: Dixit



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

- **Jogos de Informação Oculta**

Os jogos de informação oculta são estruturados de forma que certos elementos do jogo — como identidades, cartas ou ações — não são totalmente revelados aos outros participantes. Essa ocultação cria tensão, exige dedução e incentiva o blefe e a leitura de comportamento. Segundo Schell (2008), o controle da informação é uma ferramenta poderosa no design de jogos, pois altera significativamente a forma como os jogadores tomam decisões e interagem entre si.

Exemplos comuns são jogos de identidades secretas como *Coup* (Figura 36), em que os jogadores precisam blefar, enganar e interpretar pistas para alcançar seus objetivos. Esses jogos costumam promover experiências intensas e sociais, em que o fator psicológico é central.

Figura 36: Coup



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

2.2.2.5. Narrativa

O sistema narrativo, também chamado de sistema temático, refere-se ao conjunto de elementos que dão contexto, ambientação e significado às ações e componentes de um jogo de tabuleiro. Diferente das regras ou mecânicas — que dizem respeito à forma como o jogo é jogado —, a narrativa se relaciona com o *porquê* das ações e *quem* ou *o que* está envolvido nelas. Jesse Schell (2008) define a narrativa como uma das quatro experiências fundamentais do design de jogos, ao lado da mecânica, estética e tecnologia, e enfatiza que ela é responsável por conferir sentido às ações dos jogadores dentro do universo do jogo.

A narrativa em jogos pode se apresentar de maneira explícita, por meio de textos, personagens definidos, missões e objetivos com enredos estabelecidos; ou de forma emergente, em que a história é construída a partir das interações entre os jogadores, os eventos aleatórios e os resultados das ações dentro da estrutura do jogo. A integração entre narrativa e mecânica é um dos aspectos mais importantes no design de jogos modernos, segundo Jesse, pois é ela que torna a experiência mais envolvente e memorável.

O sistema narrativo cumpre várias funções dentro de um jogo de tabuleiro. Primeiramente, ele auxilia na imersão, pois ao apresentar um mundo ficcional coerente, seja ele baseado na fantasia, ficção científica, história real ou outro gênero, permite ao jogador se projetar em papéis e cenários, aumentando o engajamento emocional. Em segundo lugar, o tema pode contribuir para a compreensão das mecânicas: um jogo sobre cultivo de plantações, por exemplo, pode tornar mais intuitivo o uso de cartas que representam estações do ano, recursos naturais e colheitas. Nesse sentido, a narrativa serve também como ferramenta pedagógica e cognitiva.

Durante o processo de desenvolvimento de jogos, a escolha do sistema narrativo deve estar alinhada com as demais estruturas do jogo. Schell (2008) argumenta que a coerência entre tema e mecânica é um dos principais fatores para criar um jogo satisfatório: quando os jogadores sentem que suas ações dentro do jogo fazem sentido no universo apresentado, a experiência se torna mais fluida e envolvente. Em contrapartida, a presença de temas mal integrados ou “colados” superficialmente às mecânicas (conhecido como *pasted-on theme*) pode causar estranhamento e prejudicar a experiência lúdica.

- **Narrativa Embutida**

A narrativa embutida é aquela cuidadosamente planejada e estruturada pelo designer do jogo. Ela é implementada de forma pré-definida e controlada, por meio de elementos como textos introdutórios, roteiros de missões, descrições em cartas, eventos pré-programados e componentes visuais (como mapas temáticos ou ilustrações). Esse tipo de narrativa é comum em jogos de campanha ou jogos com forte carga temática.

O objetivo da narrativa embutida é conduzir o jogador para uma história que já existe antes da partida começar. É uma forma de enredo semelhante à narrativa literária ou cinematográfica, onde o designer estabelece o cenário, os personagens, os conflitos e os desdobramentos possíveis.

- **Narrativa Emergente**

A narrativa emergente é aquela que se forma de maneira espontânea a partir da interação dos jogadores com o sistema do jogo. Ela não é determinada previamente, mas surge como resultado das escolhas estratégicas, das mecânicas aplicadas, do comportamento dos jogadores e das consequências dinâmicas das ações realizadas ao longo da partida.

Nesse tipo de narrativa, o designer fornece apenas os sistemas e regras; a história é criada durante o jogo. Essa forma é extremamente valorizada por proporcionar experiências únicas a cada sessão, incentivando a criatividade e a personalização da vivência lúdica.

- **Narrativa Evocada**

A narrativa evocada não é exatamente contada nem emergente, mas sugerida. Ela funciona por meio da evocação de cenários, gêneros ou universos culturais já conhecidos dos jogadores. Em vez de contar uma história, ela remete a narrativas preexistentes no imaginário coletivo, como filmes, mitologias, eventos históricos ou estilos estéticos, permitindo que o jogador preencha lacunas com sua própria imaginação.

Esse tipo de narrativa atua mais como pano de fundo e guia emocional. Embora muitas vezes menos detalhada que as narrativas embutidas, é extremamente eficaz na criação de *clima*, identidade temática e contexto simbólico.

2.2.2.6. *Sistemas*

O design de jogos de tabuleiro envolve a construção de sistemas complexos e interconectados que formam a base da experiência lúdica. De acordo com Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), jogos são sistemas formais compostos por regras, objetivos, resultados quantificáveis e participação voluntária. Esses sistemas se articulam de maneiras distintas, criando camadas que regulam, estimulam e retroalimentam a interação entre jogadores, mecânicas e narrativas.

Dentre os principais sistemas presentes nos jogos, destacam-se aqueles voltados para os objetivos e progressão, interação social, aleatoriedade, dimensão espacial e temporal, além do sistema de feedback. Entender esses componentes é fundamental para analisar o funcionamento de um jogo de tabuleiro e como ele constrói significado e engajamento.

- **Sistemas de Objetivo e Progressão**

Um dos pilares do design de jogos é o estabelecimento de objetivos claros e caminhos de progressão que mantenham o jogador engajado. Jesse Schell (2008) destaca que todo bom jogo oferece ao jogador um objetivo, e o interesse em alcançá-lo é o que motiva a participação e sustenta a experiência. Esses objetivos podem ser simples (como atingir a maior pontuação) ou complexos (como concluir uma missão narrativa ou eliminar adversários).

A progressão se dá por meio de mecânicas que permitem avanços ou retrocessos, e pode ser estruturada em fases, turnos, ciclos ou etapas. Jogos como *Pandemic*, por exemplo, têm um objetivo coletivo de erradicar doenças, com uma progressão baseada na expansão do vírus e nas ações de cura. Já em *Ticket to Ride* (Figura 37), a progressão ocorre ao conectar cidades e completar rotas, com pontuações acumulativas que indicam o avanço dos jogadores.

A clareza na apresentação dos objetivos e a forma como o jogo recompensa ou penaliza cada ação moldam o ritmo da partida e o engajamento dos participantes.

Figura 37: Ticket to Ride



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

● Sistemas de Interação Social

O sistema de interação social está presente em quase todos os jogos de tabuleiro, ainda que em diferentes graus. Segundo Salen e Zimmerman (2004), a interação entre jogadores é um elemento essencial que distingue jogos de outras formas de mídia. A interação pode ser direta (como atacar ou bloquear o avanço do adversário) ou indireta (como disputar recursos ou posições no tabuleiro).

Jogos como *Coup* e *The Resistance* (Figura 38) são centrados na interação social, baseando-se em blefes, alianças e traições. Já em *Catan*, a negociação e as trocas de recursos criam um ecossistema social dinâmico que varia a cada grupo e partida.

Esse sistema também pode estar ligado a aspectos emocionais e comportamentais, influenciando a tomada de decisão, o grau de conflito e a construção de experiências memoráveis.

Figura 38: The Resistance



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

● Sistemas de Aleatoriedade

A aleatoriedade é um sistema que introduz incerteza e variação nas partidas, tornando os jogos menos previsíveis e mais desafiadores. Segundo Greg Costikyan (2002), a incerteza é uma das forças que mantêm o jogador engajado, pois ativa o pensamento estratégico e a adaptação constante. A aleatoriedade pode se manifestar por meio de dados, cartas embaralhadas, sorteios ou eventos imprevisíveis.

Em jogos como *King of Tokyo* ou *Dice Forge*, o lançamento de dados gera resultados que afetam diretamente as ações disponíveis. Já em *Dominion* (Figura 39), a ordem de compra e distribuição de cartas interfere na construção do baralho e na estratégia individual.

Contudo, é importante destacar que a aleatoriedade deve ser balanceada: quando excessiva, pode gerar frustração; quando bem dosada, oferece tensão, rejogabilidade e momentos memoráveis de reviravolta.

Figura 39: Dominion



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

● Sistemas Espacial

O sistema espacial refere-se à organização do espaço de jogo (o tabuleiro), a posição dos componentes, as áreas de ação, e os deslocamentos permitidos. Segundo Jesse Schell (2008), a disposição espacial afeta diretamente a forma como o jogador interage com o sistema, influenciando tanto a mecânica quanto a estética do jogo.

Jogos como *Carcassonne* exploram a construção espacial modular, com tiles que formam o mapa progressivamente. Em *Chess* e *Tikal* (Figura 40), a movimentação estratégica de peças no espaço é central para a tomada de decisões. A configuração espacial pode ser fixa ou dinâmica, aberta ou restrita, e muitas vezes é usada como metáfora para representar ambientes e narrativas.

Figura 40: Tikal



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

Esse sistema também interfere na percepção visual do jogo e na clareza das opções disponíveis ao jogador, sendo essencial para a usabilidade e a imersão.

• Sistemas Temporal

O tempo nos jogos é estruturado por meio de turnos, rodadas, eventos em sequência ou ciclos narrativos. O sistema temporal regula o ritmo da experiência e define quando e como os jogadores podem agir. Schell (2008) destaca a importância de um "relógio do jogo", ou seja, a mecânica que determina o andamento da partida — seja ele linear, cíclico ou baseado em ações dos jogadores.

Em jogos por turnos, como *Terraforming Mars* (figura 41), cada jogador realiza ações em ordem, respeitando a sequência estabelecida. Já em jogos em tempo real, como *Galaxy Trucker*, todos os jogadores agem simultaneamente sob pressão de tempo.

Além disso, o tempo pode ser usado como recurso escasso, como ocorre em jogos com limite de rodadas ou cronômetros. O sistema temporal afeta diretamente a tensão, o planejamento e a experiência de jogo.

Figura 41: Terraforming Mars



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

• Sistemas de Feedback

O sistema de feedback é responsável por comunicar ao jogador as consequências de suas ações, permitindo que ele ajuste estratégias e aprenda com a experiência. Segundo Salen e Zimmerman (2004), um bom sistema de feedback oferece respostas claras e imediatas às decisões dos jogadores, fortalecendo a conexão entre ação e resultado.

O feedback pode ser positivo (quando as ações bem-sucedidas geram benefícios, como pontos ou recursos), negativo (quando criam limitações ou penalidades), ou informacional (comunicação sobre o estado atual do jogo). Por exemplo, em *Azul* (Figura 42), o excesso de peças gera penalidades visíveis no marcador de pontuação, enquanto em *7 Wonders*, a construção de maravilhas oferece recompensas visuais e estratégicas instantâneas.

Figura 42: Azul



Fonte: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 de junho de 2025

A análise dos elementos que compõem um jogo de tabuleiro — mecânicas, regras, componentes, sistemas e narrativas — evidencia a complexidade e a riqueza desse tipo de projeto no campo do design. Longe de serem apenas produtos de entretenimento, os jogos de tabuleiro são sistemas altamente estruturados que articulam diferentes dimensões interativas, lúdicas e simbólicas.

As mecânicas constituem a base operativa do jogo, determinando como os jogadores interagem com o sistema e entre si. Elas são os blocos de construção da experiência e permitem múltiplas variações de jogabilidade. As regras, por sua vez, funcionam como o alicerce normativo que sustenta essas mecânicas, estabelecendo os limites e as possibilidades de ação dentro do jogo. São elas que definem o que é permitido, o que é proibido e o que constitui vitória ou derrota.

Os componentes materiais — como tabuleiros, cartas, peças e marcadores — não apenas tornam o jogo tangível, mas também influenciam diretamente na usabilidade, estética e

imersão. O cuidado com o design desses elementos impacta diretamente na forma como os jogadores interpretam e se envolvem com o sistema.

A narrativa, enquanto elemento temático ou estrutural, amplia a dimensão simbólica do jogo, conectando os jogadores a contextos ficcionais ou evocativos. Como destacam autores como Salen e Zimmerman (2004), diferentes tipos de narrativa, embutida, emergente e evocada, podem coexistir, criando experiências ricas, imersivas e memoráveis.

Por fim, os diversos sistemas identificados nos jogos, como os de objetivos e progressão, interação social, aleatoriedade, espacialidade, temporalidade e feedback, revelam o quanto o design de jogos depende da integração de múltiplas camadas. Esses sistemas são interdependentes e formam a espinha dorsal que sustenta as dinâmicas de jogos de tabuleiro imersivos.

2.2.3. Requisitos de projeto

A etapa de levantamento de requisitos é fundamental para garantir que o desenvolvimento do produto atenda aos objetivos definidos e às necessidades dos usuários finais. Para este projeto, os requisitos foram organizados em cinco categorias principais: funcional, estética e narrativa, componentes, contexto e mecânicas. Cada categoria contempla aspectos específicos do jogo, desde funcionalidades técnicas e operacionais até decisões relacionadas ao enredo, linguagem visual e dinâmica entre jogadores.

A seguir, apresenta-se a tabela (tabela 15 e 16) com os requisitos organizados conforme as categorias descritas, evidenciando as escolhas de projeto em consonância com as necessidades dos usuários.

Tabela 15 - Tabela de Requisitos 1

REQUISITOS DE PROJETO					
Categoria	Requisitos	Objetivo	Ob.	Des.	Fonte
CONTEXTO	Entretenimento/educacional	Aprendizagem indireta com teor lúdico.	X		Pesquisa de contexto
FUNCIONAL	Boa quantidade de jogadores	No mínimo 4 e no máximo 6.		X	Análise de jogos
	Partidas com tempo curto	de 40 minutos a 1h 30 min	X		Questionário
	Estimular a rejogabilidade	Permitir múltiplos desfechos	X		Pesquisa de contexto
	Facilitar o aprendizado do jogo	Regras claras e de entendimento acessível	X		questionário e análise de jogos.
ESTÉTICA E NARRATIVA	Comunicar de forma leve temas densos	Visual gráfico lúdico e satírico		X	Questionário
	Garantir acessibilidade visual para diferentes perfis de jogadores.	Elementos gráficos bem definidos e de fácil leitura	X		Análise de jogos e questionário
	Manter a identidade visual consistente.	Cores contrastantes e paleta coerente com o tema	X		Análise de jogos
	Favorecer a imersão narrativa	Narrativa emergente	X		Pesquisa
COMPONENTES	Local de marcação de jogo	1 tabuleiro central	X		Análise de jogos
	Marcação própria para cada jogador	Pelo menos 6 tabuleiros individuais		X	Análise de jogos
	Ter sistema de aleatoriedade	1 ou 2 dados		X	Análise de jogos

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Tabela 16 - Tabela de Requisitos 2

Categoria	Requisitos	Objetivo	Ob.	Des.	Fonte
COMPO- NENTES	Deck de cartas para tomadas de decisão	Pelo menos 50 cartas		X	Análise de jogos
	Deck de cartas para gerar aleatoriedade	Pelo menos 30 cartas		X	Análise de jogos
	Sistema de representação da presença dos jogadores no jogo	Peões, marcadores e tolkiens em quantidade para o máximo de jogadores	X		Análise de jogos
	Embalagens organizadoras	Caixa externa		X	Análise de jogos
		pacotes de organização interna		X	Análise de jogos
	Sistema de descrição das regras do jogo	1 manual do usuário	X		Análise de jogos
MECÂNICAS	Agrupar informações, curiosidades e narrativa que baseia o jogo	1 livro objeto na temática do jogo		X	Análise de jogos
	Incentivar a decisão estratégica	Draft de mãos		X	Análise de mecânicas
	Estimular o raciocínio tático	Gestão de mãos		X	Análise de mecânicas
	Oferecer uma meta clara de progressão e vitória	Pontos de vitória		X	Análise de mecânicas
	Incentivar a competição por meio da interação direta entre os jogadores	Auction/Bidding		X	Análise de mecânicas

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

2.3. DESENVOLVIMENTO

A etapa de Desenvolvimento, dentro da metodologia do Duplo Diamante, corresponde ao momento em que as soluções delineadas nas fases anteriores começam a ser refinadas e testadas, com foco na materialização do projeto em sua forma prática. Nesse estágio, busca-se transformar hipóteses e conceitos em protótipos concretos, permitindo a análise crítica de sua aplicabilidade e a coleta de feedbacks com usuários, a fim de alinhar as propostas aos objetivos do projeto.

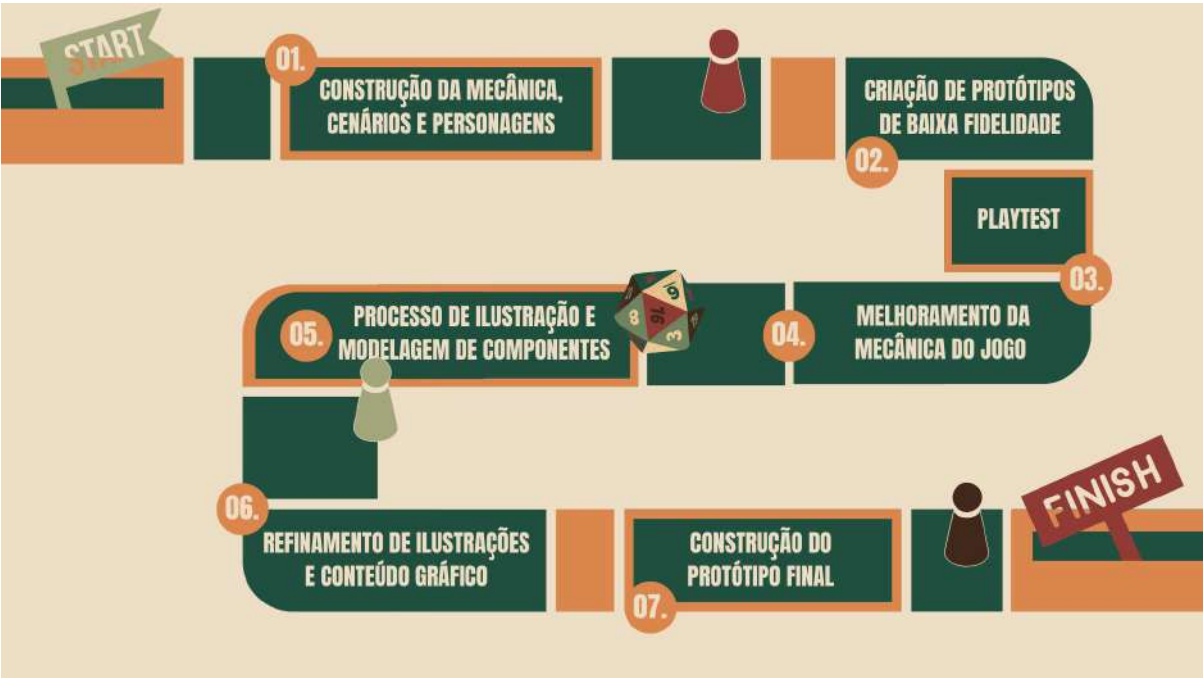
Para isso, foram empregadas ferramentas amplamente utilizadas em processos de design, a elaboração de jornadas e fluxos de experiência, o desenvolvimento de sketches, além da criação de protótipos físicos destinados à validação por meio de playtests. Essa multiplicidade de ferramentas contribuiu para a identificação de pontos fortes e fragilidades, permitindo ajustes contínuos ao longo do processo.

O desenvolvimento possibilita a promoção de testes e ajustes desde o refinamento das mecânicas e sistemas do jogo (regras, componentes, narrativa, feedbacks, progressão e interação social), a definição estética e funcional dos personagens e cenários, até a produção de materiais complementares, como o livro-objeto narrativo, que amplia a experiência lúdica. Também será realizado o estudo detalhado da jogabilidade e da interação com os usuários, considerando aspectos de acessibilidade, clareza e engajamento.

Assim, o principal objetivo desta fase é consolidar o jogo em um produto coerente, equilibrando entretenimento e caráter educativo, de modo que sua aplicação seja significativa para diferentes públicos. O desenvolvimento, portanto, não se restringe à simples execução de protótipos, mas constitui um processo iterativo de experimentação, análise e aprimoramento, indispensável para garantir que a proposta final atenda às demandas identificadas e se sustente como um projeto de design consistente.

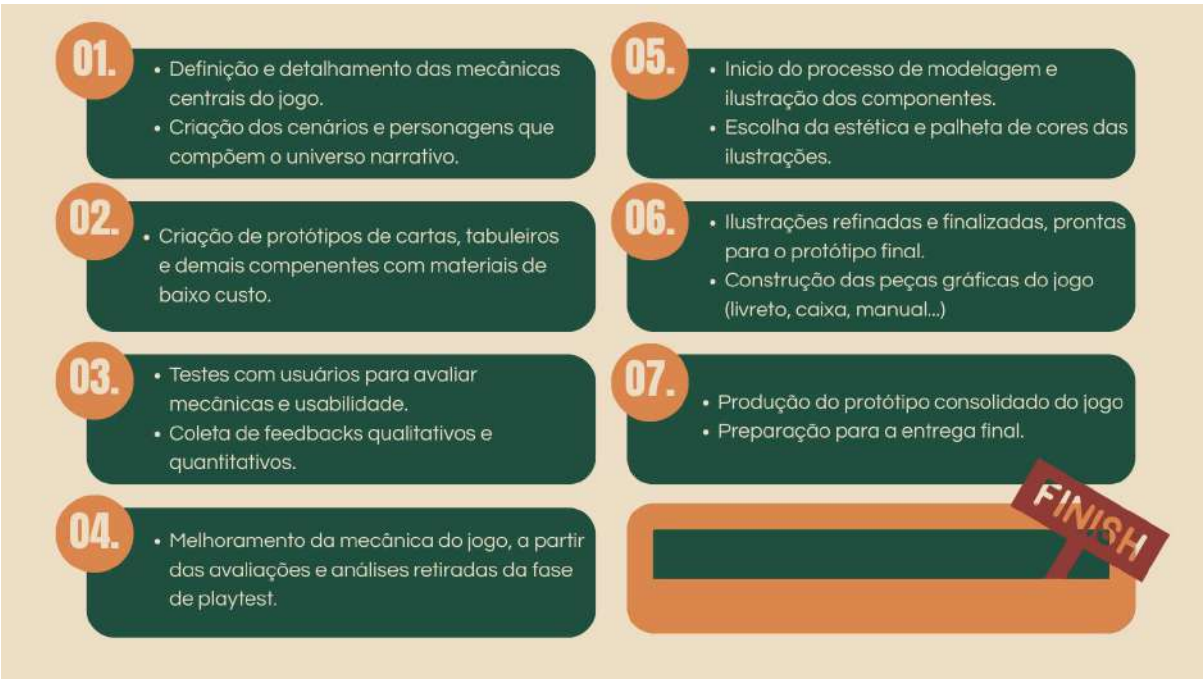
Para guiar o processo de desenvolvimento projetual, foi criado um roadmap (figuras 43 e 44) com objetivo de exemplificar as atividades que foram desenvolvidas ao longo dessa metodologia.

Figura 43: Roadmap das Atividades de Desenvolvimento Projetual



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

Figura 44: Legenda do Roadmap



Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

2.3.1. Temática do Jogo

A temática em jogos de tabuleiro é um elemento central que não apenas confere identidade ao produto, mas também orienta sua estrutura narrativa, suas mecânicas e a forma como os jogadores se relacionam com a experiência lúdica. Segundo Salen e Zimmerman (2004), a temática atua como uma camada de significado que dá coerência às regras e sistemas, permitindo que o jogador compreenda e atribua sentido às ações realizadas durante a partida. De forma semelhante, Schell (2008) destaca que a escolha de uma boa temática é capaz de ampliar a imersão, conectar o jogador emocionalmente à experiência e, sobretudo, transformar o ato de jogar em uma oportunidade de aprendizado, já que o tema fornece o “mundo” no qual as interações acontecem.

2.3.1.1. Conclave

Neste projeto, a temática escolhida foi o Conclave, processo histórico e religioso responsável pela eleição do Papa, no qual cardeais do mundo todo se reúnem em votação. Trata-se de um procedimento regulamentado por normas específicas, consolidadas ao longo dos séculos, e que articula elementos rituais, jurídicos e simbólicos. Etimologicamente, o termo deriva do latim *cum clave* (“com chave”), em alusão ao confinamento dos cardeais eleitores em local reservado, geralmente a Capela Sistina, de modo a assegurar sigilo e isolamento durante o processo decisório (RICCARDI, 2005).

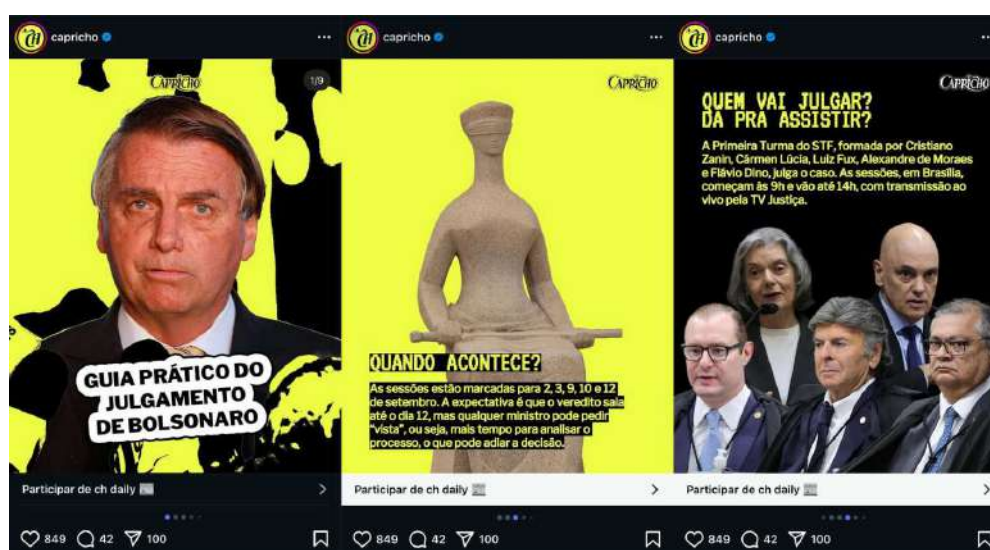
A dinâmica do Conclave envolve múltiplos aspectos técnicos. Primeiramente, a delimitação do colégio eleitoral, formado por cardeais com menos de 80 anos, define quem detém o direito ao voto, reforçando a estrutura hierárquica da instituição (LEBRUN, 2011). Em segundo lugar, o sistema de votação segue regras rígidas, nas quais a escolha do novo Papa requer maioria qualificada de dois terços dos votos, com rodadas sucessivas de escrutínios até que se alcance consenso. Outro elemento central é a comunicação dos resultados, simbolizada pelo uso das fumaças — preta, quando não há decisão, e branca, quando o novo pontífice é eleito — que transformam o processo em um evento não apenas religioso, mas também midiático e culturalmente disseminado.

Do ponto de vista estrutural, a Conclave ultrapassa a dimensão religiosa, configurando-se como fenômeno sócio político que dialoga com valores de tradição, poder e legitimidade. Ela exemplifica como mecanismos institucionais, sustentados por ritos e símbolos, são capazes de influenciar percepções coletivas e manter a coesão cultural em escala global (SANTOS, 2018). Tal processo, por seu caráter ritualístico e pela complexidade de sua lógica interna, revela-se um objeto fértil para análises críticas, bem como para apropriações lúdicas em produtos culturais e educacionais.

O cenário midiático contemporâneo apresenta uma crescente tendência de jovens se voltarem às redes sociais em busca de explicações acessíveis sobre acontecimentos complexos, como processos políticos ou eventos institucionais — por exemplo, o processo judicial envolvendo o ex-presidente Bolsonaro. Esse comportamento decorre tanto da escassez de educação midiática estruturada quanto da carência de apoio sócio emocional para lidar com o ambiente digital. Uma pesquisa recente disponibilizada pela Agência Brasil (2025) apontou que 90% dos brasileiros com acesso à internet acreditam que adolescentes não recebem suporte necessário para lidar com esse universo comunicacional.

Esse déficit formativo tem impulsionado a emergência de páginas e perfis dedicados à simplificação de temas complexos. Adolescentes e jovens, ao se depararem com dúvidas sobre informações percebidas como inacessíveis ou controversas, recorrem a conteúdos explicativos produzidos por contas voltadas ao público jovem (figura 45).

Figura 45: Posts da Capricho



Fonte: Capricho (2025)

O mesmo fenômeno ocorreu durante a Conclave de 2025, quando surgiram perfis que respondiam às dúvidas frequentes sobre o processo eleitoral papal, preenchendo lacunas informacionais que os canais convencionais não cobriram com a mesma didática.

Portanto, a crescente busca por explicações simplificadas nas redes reflete não apenas a centralidade dos meios digitais na formação informacional juvenil, mas também evidencia uma demanda urgente por abordagens educativas que promovam senso crítico e autonomia nesse contexto. Esse fenômeno justifica a pertinência de uma proposta lúdica — como o jogo *Conclave* — que visa conscientizar e ensinar sobre processos socioculturais de forma engajadora e acessível.

A escolha não se restringe à representação do evento em si, mas busca explorá-lo sob uma ótica sátira e crítica, transformando-o em uma metáfora acessível para refletir sobre estruturas de poder, política, religião e processos decisórios coletivos. Segundo Huizinga (2001), o jogo possui um caráter cultural que lhe permite funcionar como uma representação simbólica da sociedade. Assim, ao trazer a Conclave (figura 46) para o universo lúdico, cria-se um espaço seguro e acessível para discutir temas que, no cotidiano, muitas vezes são vistos como distantes ou de difícil compreensão.

Figura 46: Conclave Papal de 2025



Fonte: National Geographic Brasil. Acesso em: 01 de Setembro de 2025

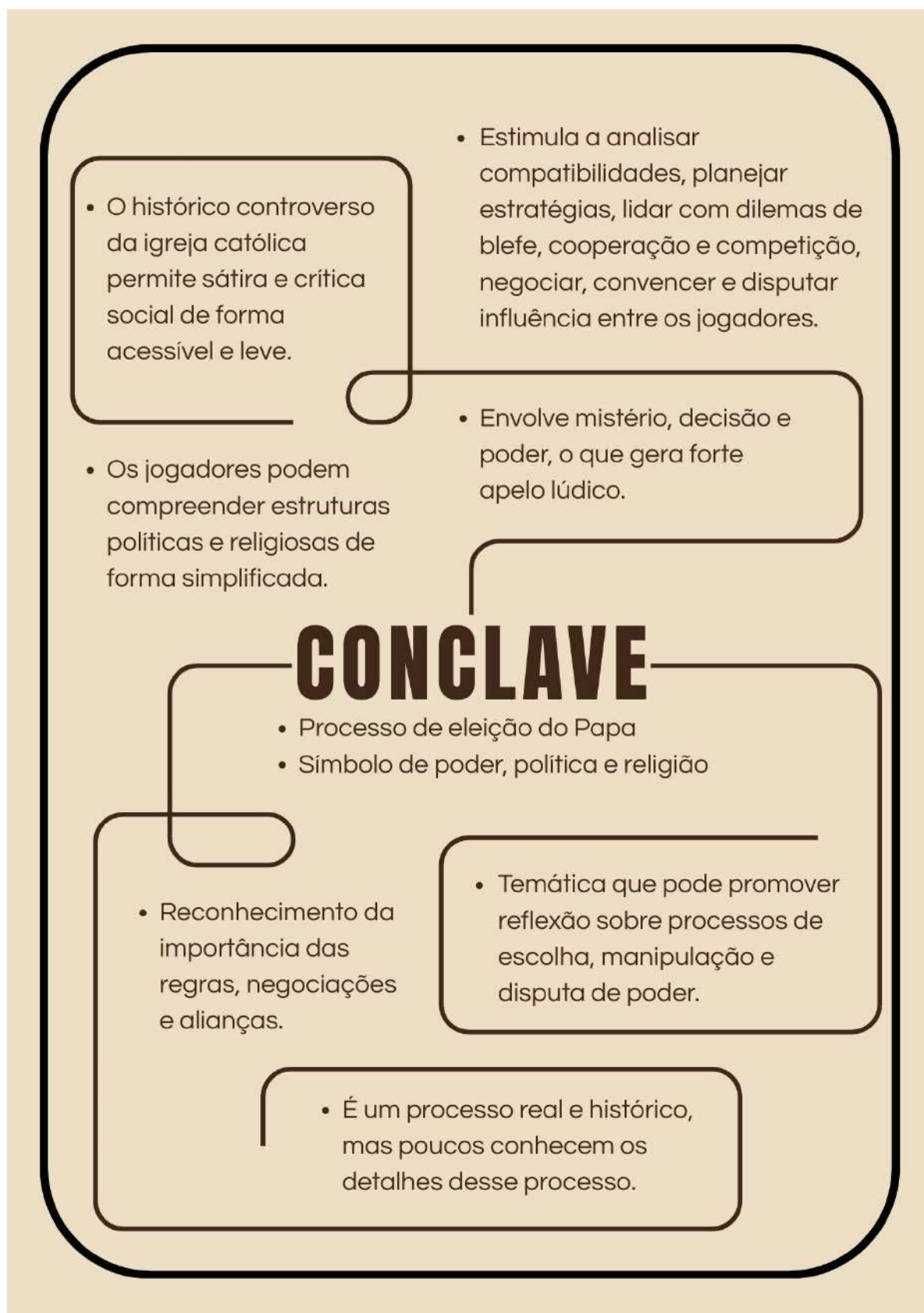
A Conclave, enquanto temática, possibilita o diálogo sobre diferentes tópicos socioculturais. Por exemplo, permite que os jogadores discutam sobre processos eleitorais, compreendendo dinâmicas de votação, negociação e influência política. Também abre espaço para reflexões acerca da relação entre religião e poder, tema historicamente relevante e ainda

atual em muitos contextos sociais. Além disso, ao abordar essas questões de forma lúdica e satírica, o jogo promove um olhar crítico sobre temas como ética, corrupção, manipulação de discursos e construção de autoridade, mas de maneira acessível e descomplicada, conforme defendem Gee (2007) e Kishimoto (2011), que apontam os jogos como ferramentas capazes de aproximar conteúdos complexos de públicos diversos.

Portanto, a escolha da Conclave como temática vai além do inusitado ou do humor; trata-se de uma decisão projetual fundamentada no potencial educativo e crítico do tema. Por meio dela, o jogo pode ensinar sobre sistemas de decisão coletiva, estimular o debate sobre moralidade e poder, e ainda contribuir para a compreensão de processos históricos e culturais. A sátira, nesse contexto, funciona como estratégia de engajamento, tornando a experiência divertida e, ao mesmo tempo, significativa, pois permite que os jogadores reflitam sobre a sociedade enquanto jogam.

Para justificar a escolha da Conclave como temática central do jogo, foi elaborado um diagrama (figura 47) que sintetiza os principais embasamentos que sustentam essa decisão. Nele, a Conclave é apresentada como núcleo central, em torno do qual se articulam dimensões culturais, educativas, lúdicas, narrativas e projetuais. Essa representação busca evidenciar como a temática não apenas fornece identidade estética e narrativa ao jogo, mas também possibilita a reflexão crítica sobre estruturas sociais e políticas, garantindo relevância acadêmica e valor educativo à proposta.

Figura 47: Embasamento da Escolha do Tema



A escolha da Conclave como temática central do projeto revela-se pertinente e estratégica, uma vez que permite explorar de forma crítica e acessível aspectos socioculturais relacionados ao poder, à política e à religião. Enquanto fenômeno histórico e simbólico, a Conclave é reconhecida mundialmente e desperta curiosidade tanto pelo caráter ritualístico quanto pelo impacto de suas decisões no cenário global (LEBRUN, 2011; RICCARDI, 2005). Essa temática possibilita, portanto, a construção de um jogo que articule ludicidade e reflexão, criando oportunidades de aprendizado que transcendem o entretenimento imediato. Além disso, ao adotar uma abordagem satírica e metafórica, amplia-se o potencial de engajamento dos jogadores, que podem compreender estruturas de poder e processos sociais de maneira mais acessível e significativa. Dessa forma, a Conclave não se restringe a um pano de fundo narrativo, mas assume papel pedagógico e cultural, legitimando sua escolha como base conceitual e temática do jogo.

Além da escolha da Conclave como temática, a escolha da representação dos personagens no jogo também foi um fator decisivo importante. O jogo será ambientado em um mundo fictício habitado por sapos. A escolha desses animais para representarem os jogadores na partida se deu por inúmeros fatores que contribuem com a narrativa crítica e satírica do jogo.

Segundo Lawrence (1995), anfíbios carregam, em muitas culturas, uma ambivalência simbólica — enquanto representam fertilidade e renovação em certas tradições, também são frequentemente associados à bruxaria, veneno e repulsa em outras. Do ponto de vista psicológico, Wells (2007) explica que emoções de nojo (*disgust*) funcionam como um mecanismo adaptativo ligado à evitação de patógenos, o que contribui para que rãs e sapos sejam percebidos como desagradáveis. Esse aspecto cultural e psicológico influencia atitudes práticas em relação a esses animais, resultando, por exemplo, em menor tolerância e menor apoio à sua proteção. Ao colocar os jogadores na pele desses “animais vilanizados”, o jogo aplica o que Schneider (2011) descreve como desfamiliarização, utilizando o *role-play* como ferramenta narrativa e pedagógica. Assim, promover identificação lúdica com sapos incentiva o *perspective-taking*, ou seja, gera reflexão crítica sobre estigmas e permite explorar poeticamente as relações entre poder, fé e preconceito na sociedade fictícia do jogo.

Na cultura popular, sapos e criaturas semelhantes frequentemente aparecem em papéis de antagonistas grotescos. Citando novamente Lawrence (1995), a imagem do anfíbio é marcada por uma longa tradição simbólica que oscila entre fertilidade e repulsa, o que se reflete também nas narrativas midiáticas. É comum encontrar desenhos animados ou grandes obras cinematográficas que retratam esses animais de uma forma violenta, repulsiva e frequentemente

associadas a personalidades maléficas. Essa tendência pode ser observada em personagens como O Sapo (figura 48A), vilão central do filme *Por Água Abaixo* (*Flushed Away*, 2006), ou ainda no Mister Toad (Figura 48B), inimigo recorrente das histórias em quadrinhos do *Batman*, que representa a figura do criminoso grotesco e animalesco. Outros exemplos são: o Império dos Toads presente na série animada *Bucky O'Hare* (1991), onde os sapos assumem papéis autoritários e ameaçadores. O Groxo (figura 48C), criado por Stan Lee e Jack Kirby, um personagem mutante que frequentemente atua como inimigo dos *X-Men* (1964) e mais recentemente, o caso de *Pepe the Frog* exemplifica um fenômeno distinto de “vilanização”: criado por Matt Furie como personagem inocente, o sapo foi apropriado por grupos de ódio e transformado em um ícone político carregado de significados negativos (NPR, 2020). Como aponta Schneider (2011), esse tipo de apropriação cultural evidencia como imagens aparentemente neutras podem ser ressignificadas e tornar-se símbolos de disputa ideológica.

Figuras 48A, 48B e 48C: Vilões sapos, Sapo (Por Água Abaixo), Groxo (X-Men) e Mister Toad (Batman)



Fonte: DC Fandom, Protocolos Marvel e Wiki Vilões. Acesso em 16 de setembro de 2025.

Assim, ao trazer os sapos como protagonistas, o jogo mobiliza uma carga cultural já conhecida pelos jogadores — associada à nojo, marginalização e vilanização — para subverter expectativas. Como aponta López (2017), anfíbios, por sua ambivalência simbólica, funcionam como metáforas eficazes de tensões sociais. Nesse sentido, *Conclave* utiliza a estranheza inicial como recurso para que os jogadores possam performar, através da dinâmica lúdica, as mesmas disputas e estigmas que existem no mundo humano.

2.3.2. Modo de jogo

O modo de jogo constitui a forma como a mecânica central do projeto se concretiza na experiência prática dos jogadores. Trata-se da organização das regras, ações e condições de vitória em uma estrutura dinâmica que orienta a interação no tabuleiro. Segundo Schell (2008), compreender o modo de jogo é essencial para identificar como os elementos de um sistema lúdico se articulam, transformando conceitos abstratos em experiências concretas.

No caso do Conclave, o modo de jogo reflete a proposta satírica e estratégica do projeto, articulando disputas de influência, controle territorial e gestão de recursos por meio de ações diversificadas. A escolha desse arranjo busca equilibrar competitividade e imprevisibilidade, garantindo múltiplos caminhos para a vitória e ampliando a rejogabilidade da obra.

Assim, a seguir são apresentados os detalhes sobre como os jogadores iniciam a partida, quais ações podem executar em seus turnos, de que forma interagem entre si e com as estruturas do tabuleiro, e quais são as condições que determinam o vencedor ao final da experiência.

O jogo Conclave acontece no universo fictício de Anura, um mundo habitado por sapos. Neste cenário, diferentes ideologias disputam poder dentro da Igreja, e o objetivo final dos jogadores é alcançar o posto máximo da hierarquia religiosa: o Papa. A tabela 17 apresenta a estrutura geral do jogo.

Tabela 17: Estrutura Geral do Jogo

ESTRUTURA GERAL DO JOGO	
Elementos	Descrição
Jogadores	3 a 6
Objetivo final	Tornar-se Papa de Anura
Tabuleiro	9 igrejas distribuídas
Pontuação das igrejas	Mega igrejas: 7 pts. Demais: 5 pts.
Hierarquia	Diácono < Padre < Bispo < Cardeal < Papa
Ideologias	Progressistas, Conservador, Populista, Místico, Humanista, Iconoclastas.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Cada jogador representa um sapo com uma ideologia (tabela 18) entre seis possibilidades: Progressistas, Populistas, Conservadores, Místicos, Humanistas e Iconoclastas. Essas ideologias influenciam diretamente a forma como cada jogador interage com as igrejas, cartas, artefatos e com os outros participantes, já que há sistemas de vantagens, desvantagens e compatibilidades entre elas.

Tabela 18: Sistemas de Ideologias

SISTEMA DE IDEOLOGIAS DE ANURA			
Ideologia	Descrição	Compatível com...	Igrejas
POPULISTAS	Sapos versáteis, habilidosos no diálogo e capazes de se adaptar a qualquer ambiente ou discurso.	Compatíveis com todas as ideologias (Conservadores, Liberais, Humanistas, Anarquistas, Místicos).	Não possuem igrejas próprias; podem se adaptar a qualquer uma (vantagem estratégica).
CONSERVADORES	Defendem a tradição e a ordem estabelecida, com foco na preservação das regras e valores.	Compatíveis com Populistas.	• Vitórias-Régias • Floresta de Carvalhos
PROGRESSISTAS	Valorizam a liberdade, a expressão individual e a mudança social.	Compatíveis com Humanistas, Místicos e Populistas.	• Outonal • Cidadela
MÍSTICOS	Envolvem-se em espiritualidade, magia e crenças enigmáticas ligadas ao sagrado.	Compatíveis com Populistas, Humanistas e Liberais.	• Fungi • Caatinga
HUMANISTAS	Centrados no cuidado, solidariedade e valorização da vida e da coletividade.	Compatíveis com Místicos, Liberais e Populistas.	• Primavera • Brejo
ICONOCLASTAS	Defendem a destruição ou a proibição de imagens religiosas. São extremistas.	Não possuem compatibilidade com nenhuma ideologia.	• Subterrâneos

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

O tabuleiro central é composto por até 9 igrejas distribuídas em diferentes biomas (tabela 19), como fungos, brejos, vitórias-régias e até um mundo contemporâneo. Cada igreja é associada a uma ideologia específica. Isso garante variabilidade e rejogabilidade em cada partida.

Tabela 19: Sistemas de Igrejas

SISTEMA DE IGREJAS		
Nome da igreja	Ambiente	Ideologia + pontuação
Basilica do Fungo Bento (Reino Fungi)	Igreja em formato de cogumelo, situada em um ambiente úmido e cheio de fungos.	Mística Mega igreja: 7 pontos
Capela da Abóbora Santa (Outonal)	Igreja em formato de abóbora, localizada em uma paisagem outonal, com folhas secas e clima melancólico.	Progressista Mega igreja: 7 pontos
Abadia das Flores Ungidas (Primaveril)	Igreja em formato de copo-de-leite, rodeada por flores e vegetação vibrante típica da primavera.	Humanista Igreja Simples: 5 pontos
Igreja do Brejo Santo (brejo)	Igreja rústica, tomada por pedras e lama, localizada em áreas alagadiças.	Humanista Igreja Simples: 5 pontos
Igreja da Imaculada Vitória-Régia (Lago de vitórias-régias)	Igreja ornamentada com esculturas, situada no meio de um lago coberto por vitórias-régias.	Conservadora Mega Igreja: 7 pontos
Templo da Areia (Caatinga)	Igreja erguida em um ambiente árido, de clima seco e vegetação espinhosa.	Místicos Igreja simples: 5 pontos
Igreja do Carvalho Eterno (Floresta de Carvalhos)	Igreja construída no interior de um tronco de carvalho centenário, imponente e resistente.	Conservadora Mega igreja: 7 pontos
Mosteiro da Cidadela Santa (Cidade)	Igreja improvisada dentro de uma velha latinha, representando a adaptação do mundo humano ao de Anura.	Progressista Igreja simples: 5 pontos
Irmandade da água Divina (Subterrâneos)	Igreja escondida nos encanamentos e canos subterrâneos, em meio a um ambiente úmido e escuro.	Iconoclasta Igreja simples: 5 pontos

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

A partida começa com cada jogador recebendo, de forma aleatória, três cartas de personagens. O jogador deve escolher, entre essas três cartas, o personagem com o qual deseja jogar durante todo o período da partida. Em seguida, definem-se quais igrejas estarão em jogo (5 em partidas com 3–4 jogadores ou todas as 9 em partidas com 5–6 jogadores).

Os jogadores participam de um draft inicial de cartas, escolhendo 4 cartas do Deck de Estratégias, que contém desde artigos religiosos (como cruzes, mantos, água benta, microfone, espelho) até ações boas ou ruins (como pregar, cantar louvor, ajudar os pobres, ou atrapalhar a missa alheia). Existem também cartas coringas, e cartas de bloqueio, que permitem impedir certas ações. O uso estratégico dessas cartas é um dos elementos centrais do jogo.

Durante a partida, os jogadores se alternam em turnos, onde cada um pode realizar até duas ações. As opções incluem: rezar uma missa (que garante pontos), mover-se pelo tabuleiro entre igrejas, realizar ações utilizando cartas de estratégia, combinar artefatos com ações para bônus adicionais, contratar o Radialista para espalhar boatos (prejudicando a reputação de adversários), iniciar um debate sagrado, trocar cartas, equipar um artefato ou tentar conquistar uma igreja do tabuleiro para ganhar rendas a cada turno. Os recursos do jogo são divididos em: Votos, influência e reputação.

- A cada 8 pontos de reputação, o jogador conquista 1 ponto de influência.
- A cada 2 pontos de influência, o jogador pode reivindicar o controle de uma igreja do tabuleiro.
- A cada rodada, a igreja concede votos ao jogador.
- Os votos podem ser usados para subornar o radialista, custear sua própria estratégia no jogo ou investir na ascensão hierárquica.

A ascensão segue os degraus: Diácono, Padre, Bispo, Cardeal e, finalmente, Papa.

Na situação do 1º ponto de influência, outros competidores ainda podem tentar o controle de uma igreja, na situação de 2º ponto de influência, aquela igreja passa a ser do jogador que obteve-os primeiro. Entretanto, outros jogadores ainda podem “visitar” a igreja controlada para pregar e obter pontos próprios, ou então usar aquele ponto do tabuleiro para chegar a outro destino. Essa visita deve ser paga com dízimo, e para saldar o imposto, o jogador deve dar 1 voto de seus recursos para o dono da igreja. Quando a igreja é controlada, ela dá ao seu líder a pontuação que lhe foi submetida no início da partida (7 ou 5 votos). A cada rodada, o líder daquela igreja pode recolher a quantidade estabelecida novamente.

Um jogador pode iniciar um debate sagrado e desafiar o domínio de uma igreja conquistada: cada um tem 1 minuto para defender uma posição sobre uma questão polêmica do mundo religioso. Os demais jogadores votam secretamente no jogador cujo discurso mais lhes agrada.

Se o resultado do debate for empate: O defensor mantém a igreja, nenhuma penalidade é aplicada aos jogadores. Se o resultado for vitória do desafiante: O defensor perde o controle sobre a igreja, deve se mover para outro lugar do mapa imediatamente e perde 02 pontos de reputação. Já o desafiante ganha 01 ponto de influência e 02 fichas de voto. Se o resultado for vitória do defensor: O desafiante perde 03 pontos de reputação e deve pagar ao defensor 02 votos. O defensor mantém sua igreja e recebe 02 votos do desafiante.

O jogo termina quando um jogador chega ao final da trilha hierárquica e, conseqüentemente, ao título de Papa. Para facilitar o entendimento da mecânica do jogo, foram construídos organogramas (figura 49 e 50) com o objetivo de representar visualmente a dinâmica geral das partidas, sintetizando as principais etapas do turno e as possibilidades de ação disponíveis para os jogadores.

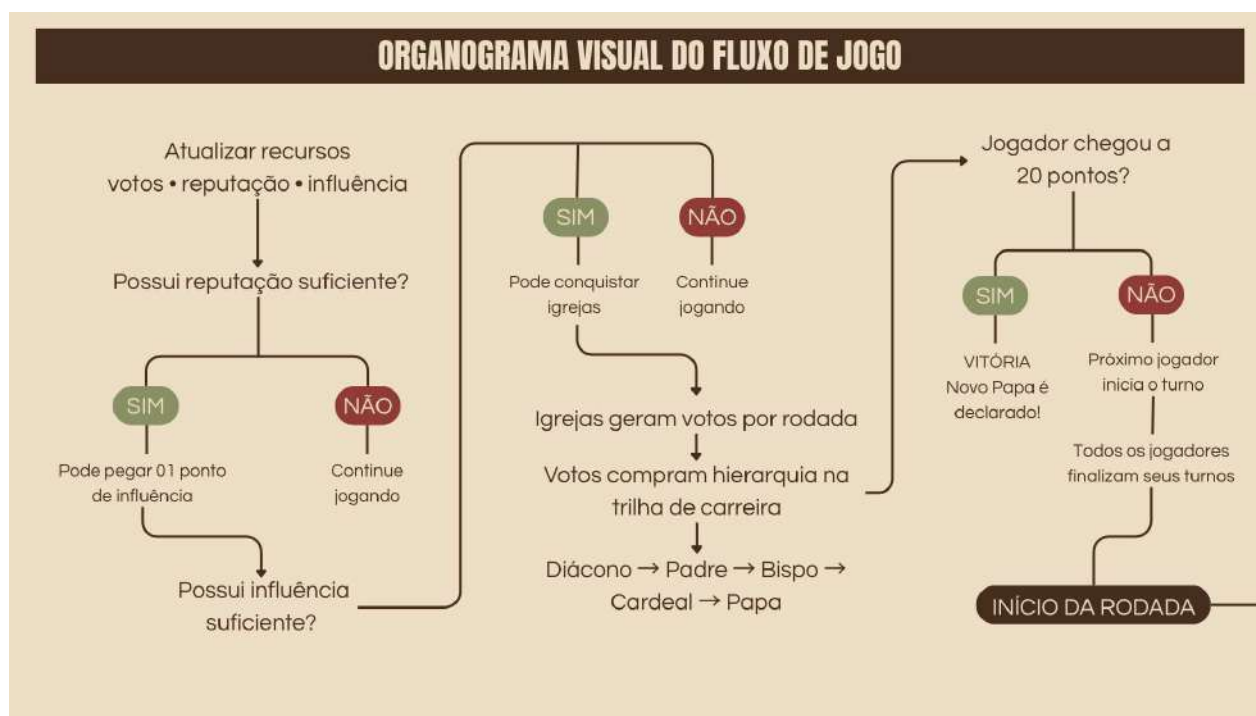
O manual de regras completo, com todo o modo de jogo de Conclave, está disponível no apêndice B deste documento.

Figuras 49: Organograma do Fluxo de Jogo - Parte 1



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figuras 50: Organograma do Fluxo de Jogo - Parte 2



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

2.3.3. Validação do Jogo

As validações do jogo constituem uma etapa fundamental no processo de desenvolvimento de jogos, pois possibilitam a avaliação prática das mecânicas, narrativas, componentes visuais e da experiência do usuário de maneira geral. De acordo com Fullerton (2018), o teste com usuários é o principal recurso para identificar falhas de design, validar hipóteses e promover ajustes que resultem em um produto mais consistente, equilibrado e envolvente. Assim, a aplicação de sessões de playtest permitiu compreender como diferentes jogadores interagem com o sistema criado, observando dificuldades, interpretações divergentes e potenciais melhorias.

Para garantir maior riqueza nos resultados, os grupos de jogadores foram formados de maneira heterogênea, contemplando perfis distintos, mas que apresentem aproximação com a persona definida como público-alvo do projeto. Essa diversidade de perfis possibilita coletar feedbacks variados, favorecendo o refinamento do jogo em múltiplas dimensões.

A coleta de dados foi realizada por meio de três questionários aplicados em momentos distintos do processo. O Questionário inicial e final será aplicado antes e depois de cada sessão de jogo. No início, busca mapear os conhecimentos prévios dos participantes acerca da temática da conclave, assim como questões éticas, morais e conhecimentos gerais. Ao término da partida,

o mesmo questionário é reaplicado, permitindo avaliar se o jogo proporcionou aprendizado, reflexão ou mudanças de percepção.

O segundo Questionário, de mecânica e experiência, aplicado após o término da partida, concentra-se em aspectos relacionados à jogabilidade. Busca identificar o nível de engajamento, clareza das regras, equilíbrio das mecânicas, além de sugestões de modificações e avaliação geral da experiência.

O terceiro questionário foca na questão visual e de componentes, também aplicado ao final, foca nos elementos gráficos e materiais do jogo. Contempla itens como estilo visual, dimensões e ergonomia de cartas e peças, legibilidade, clareza de ícones, acabamento do tabuleiro e demais elementos gráficos, possibilitando saber quais estilos visuais agradam melhor o público, podendo assim nos guiar na etapa de ideação do projeto.

Os questionários aplicados aos participantes dos playtests podem ser lidos na íntegra no apêndice C deste documento.

2.3.3.1. *Protótipo de Baixa Fidelidade*

Para viabilizar a aplicação dos primeiros playtests, optou-se pela utilização da técnica de construção de protótipos de baixa fidelidade (figuras 51, 52 e 53). Essa abordagem é recorrente em processos de design, pois permite a rápida materialização de ideias e a validação preliminar da mecânica de jogo antes da produção de versões mais sofisticadas (SANDERS; STAPPERS, 2014). O objetivo principal, neste momento, não é a estética ou o acabamento final, mas sim compreender de que forma as dinâmicas propostas funcionam em interação com os usuários.

Nesse sentido, foram desenvolvidos, de modo ágil e com recursos acessíveis, componentes fundamentais para a experiência inicial. Foram confeccionadas cartas de personagens, cartas de boatos, cartas de temas de debate, moedas e outros elementos necessários à simulação da partida. Esses materiais foram produzidos em formato impresso simplificado, de baixo custo, permitindo ajustes constantes de acordo com o feedback obtido nos testes.

Figura 51: Confeção do Primeiro Protótipo de Baixa Fidelidade



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Figura 52: Protótipo das Cartas de Personagens



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Figura 53: Protótipo das Cartas de Estratégia



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Como etapa de experimentação, essa fase assumiu caráter iterativo, uma vez que os componentes estavam sujeitos a mudanças (figura 54) conforme as necessidades identificadas durante o processo de observação e análise das partidas.

Figura 54: Comparação do Primeiro e Último Protótipo do Deck de Estratégia



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

A adoção de protótipos de baixa fidelidade é estratégica, pois reduz custos e possibilita a realização de múltiplas interações em curto período de tempo, considerando que os primeiros testes inevitavelmente revelam falhas de jogabilidade, ambiguidades nas regras ou oportunidades de aprimoramento. Apenas após a consolidação das dinâmicas principais e da aceitação dos usuários é que se iniciou a transição para protótipos de maior fidelidade, mais próximos da versão mercadológica final do jogo.

2.3.3.2. *Playtests com Usuários*

• **Playtest 1**

O primeiro playtest do jogo *Conclave* (figura 55) foi realizado com um grupo composto por cinco participantes (duas pessoas do sexo masculino e três do sexo feminino). O principal objetivo deste teste foi observar o comportamento dos jogadores diante da dinâmica geral do jogo, avaliar a clareza das regras e identificar pontos de melhoria na mecânica, nas cartas e na disposição dos componentes sobre o tabuleiro.

Figura 55: Grupo do Primeiro Playtest do Jogo Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Durante a partida, observou-se que o grupo apresentou rápida imersão na narrativa e compreensão das ideologias dos personagens, embora alguns elementos mecânicos tenham gerado dúvidas ou interrupções na fluidez do jogo. A aplicação prática possibilitou a coleta de percepções importantes sobre o funcionamento do sistema de pontuação, o equilíbrio entre ações e sabotagens, bem como a compreensão dos diferentes tipos de cartas.

Ao longo da sessão, foram registrados durante a partida, 18 tópicos de aprimoramento (tabela 20), que orientaram as correções e ajustes da próxima fase de prototipagem. Esses pontos abrangeram tanto ajustes estruturais da mecânica quanto questões de clareza visual e usabilidade do jogo.

Tabela 20: Principais Pontos de Melhoria Identificados no Primeiro Playtest

Tipo	Ajuste / Sugestão	Benefício do ajuste
Componente	Diferenciar categorias e cores das cartas de estratégia	Facilita a identificação rápida durante a partida.
Componente	Definir regras visuais para artefatos equipáveis	Permanecem no tabuleiro individual até serem retirados.
Componente	Distinguir artefatos equipáveis e consumíveis	Os equipáveis melhoram habilidades; os consumíveis podem ser usados com ações para ganho extra de pontos.
Componente	Adicionar símbolo de “\$” na trilha de pontuação geral	Torna mais clara a relação entre pontuação e moedas.
Mecânica	Reorganizar estrutura de jogadas por turno	Separar em três categorias: ações que não gastam, gastam uma e gastam duas ações.

Componente	Criar novas cartas de sabotagem	Permitem roubar cartas de outros jogadores.
Componente	Nomear as igrejas diretamente no tabuleiro	Melhora a identificação e a ambientação.
Mecânica	Adicionar nova ação simples: <i>Orar</i>	Garante 1 ponto; cartas que davam 1 ponto passam a valer 2.
Componente	Implementar tabela de desafios sorteados por dado	Reduz o tempo de decisão e adiciona imprevisibilidade.
Mecânica	Permitir movimentação de até dois pontos por uma ação	Aumenta o dinamismo das partidas.
Mecânica	Remover regra de substituição da carta do personagem na conquista da igreja	Simplificar a mecânica de domínio.
Componentes	Aumentar a quantidade de cartas de sabotagem de boatos	Amplia as possibilidades estratégicas.
Mecânica	Obrigar atualização da trilha de pontuação no início do turno	Evita acúmulo de moedas e estimula o equilíbrio entre os jogadores.
Mecânica	Nomear oficialmente a trilha de pontuação como <i>Trilha de Carreira</i>	Reforça a temática da ascensão hierárquica na igreja de Anura.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

O primeiro playtest foi essencial para compreender a experiência do usuário e o equilíbrio da mecânica. Os participantes demonstraram envolvimento com o tema e aprovação da proposta narrativa, mas relataram dificuldade em assimilar o sistema de pontuação e as diferenças entre categorias de cartas. As observações coletadas foram incorporadas ao processo iterativo de design, permitindo ajustes de jogabilidade, clareza de interface e progressão estratégica.

Os resultados dessa sessão serviram como base para o desenvolvimento do segundo protótipo físico, que já incorpora as modificações listadas acima e será utilizado em novos testes com grupos distintos.

● Playtest 2

O segundo playtest (figura 56) do jogo *Conclave* foi realizado com um grupo composto por seis participantes, sendo três do sexo masculino e três do sexo feminino.

Figura 56: Grupo do Segundo Playtest do Jogo Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Para esta rodada de testes, o protótipo já apresentava uma série de modificações e aprimoramentos resultantes das anotações feitas no primeiro playtest. As principais mudanças implementadas incluíram ajustes visuais e estruturais no tabuleiro geral (Figura 57A e 57B), como a reformulação da trilha de carreira (Figura 58A e 58B).

Figura 57A e 57B: Mudanças Visuais no Tabuleiro Principal



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

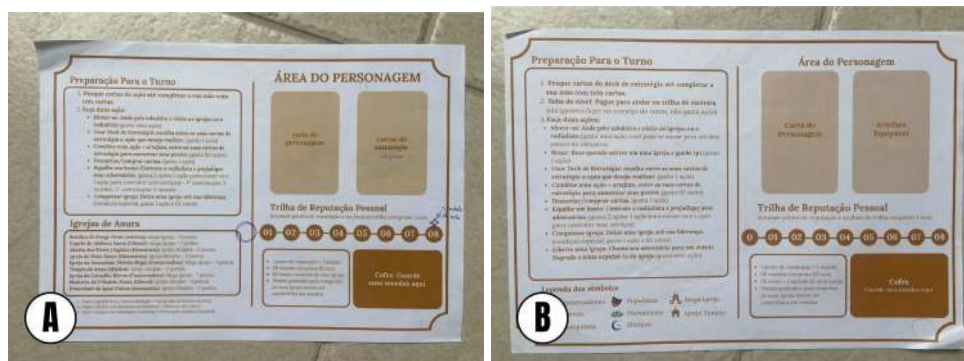
Figura 58A e 58B: Mudanças na Trilha de Carreira do Tabuleiro Principal



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Os tabuleiros individuais também foram refeitos, removendo informações obsoletas e adicionando legendas e dados complementares que facilitam a compreensão das ações e recursos disponíveis para cada jogador (figura 59A e 59B).

Figuras 59A e 59B : Comparação Entre Tabuleiros Individuais do Primeiro e Segundo Protótipos



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

As cartas do *deck* de estratégias passaram por uma reformulação completa, sendo agora categorizadas por cores (figura 60) para identificar rapidamente o tipo de carta — artefato, sabotagem, ação, defesa ou coringa. Além disso, foram inseridos ícones e símbolos que auxiliam na leitura visual e tornam a dinâmica mais intuitiva (figura 61).

Figura 60: Comparação Entre as Cartas de Estratégia do Primeiro e Segundo Protótipos



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Figura 61: Diferenciação dos Artefatos Consumíveis e Equipáveis do Jogo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

No livro-objeto, novas tabelas foram adicionadas e o modo de jogo foi editado para se alinhar às mudanças recentes da mecânica (figura 62).

Figura 62: Adição da Tabela de Desafios no Livro Objeto

Tabela de Desafios

n° do dado	Desafio		
01	Ao final de todas as frases, coxe igual um sapo. 2 rodadas.	08	Perca uma ação de turno por uma rodada.
02	Comece todas as frases com a palavra "sapo". 2 rodadas.	09	Fale com a língua "presa" por duas "rodadas".
03	Fale cantando todas as frases por três rodadas.	0,30	Durante uma rodada, suas cartas ficam visíveis para todos os jogadores da mesa.
04	Fique em completo silêncio por duas rodadas. Perde 1 moeda por palavra dita.		
05	Termine todas as frases com "Amém" por duas rodadas.		
06	Crie uma bênção para os jogadores usando apenas palavras que comecem com a letra "S".		
07	Faça um mini discurso de 30 segundos tentando convencer os outros jogadores de que você é o sapo mais santo da mesa.		

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Entre os ajustes de mecânica, destacam-se alterações na pontuação das igrejas e na disposição das cartas de personagens no tabuleiro, que antes dificultavam a visualização dos caminhos.

Ao final do segundo playtest, foram coletadas novas observações e sugestões de aprimoramento para o próximo ciclo de desenvolvimento (tabela 21).

Tabela 21: Principais Pontos de Melhoria Identificados no Segundo Playtest

Tipo	Ajuste / Sugestão	Benefício do Ajuste
Mecânica	QR Code e trilha sonora	Inserção de QR Code com playlist para aumentar a imersão durante a partida.
Componentes	Marcadores de tempo	Criação de marcadores para controle de rodadas e ritmo de jogo.
Mecânica	Nova ação de turno	Inclusão da ação “equipar personagem”, com artefato equipável, que consome uma ação do jogador.
Componentes	Revisão de cartas	Ajustes pontuais nas cartas de estratégia e revisão das habilidades dos personagens para equilibrar o jogo.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

O segundo playtest do *Conclave* demonstrou avanços significativos em relação à primeira versão, tanto na clareza visual quanto na fluidez da mecânica.

• Playtest 3

O terceiro playtest do *Conclave* (figura 63) foi realizado com um grupo composto por cinco participantes, sendo três do sexo masculino e dois do sexo feminino.

Figura 63: Grupo do Terceiro Playtest do Jogo Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Para esta etapa, foram utilizados exatamente os mesmos componentes e materiais desenvolvidos para o Playtest 2, porém aplicados a um novo grupo de jogadores. A utilização do mesmo protótipo não indica ausência de ajustes, mas sim uma decisão relacionada ao intervalo reduzido entre as sessões de teste. Como os playtests ocorreram em um curto período de tempo, optou-se por não realizar alterações imediatas, permitindo a coleta de um volume maior de percepções sobre uma mesma versão do jogo. Essa abordagem possibilitou comparar diferentes experiências de usuários sob as mesmas condições, aumentando a confiabilidade das observações.

Além disso, todas as sugestões e apontamentos levantados durante o Playtest 2 foram devidamente registrados e analisados. No entanto, optou-se por consolidar essas contribuições juntamente com os feedbacks obtidos neste terceiro teste, de modo a embasar uma etapa posterior de refinamento mais consistente e abrangente do protótipo.

Durante a partida do terceiro playtest, foi possível perceber que o jogo se apresentou mais rápido, com menor tempo de explicação e melhor fluidez durante as rodadas. As informações coletadas neste teste (tabela 22) contribuem diretamente para a construção do próximo protótipo de baixa fidelidade, que deverá consolidar ajustes estruturais importantes identificados ao longo da análise.

Tabela 22: Principais Pontos de Melhoria Identificados no Terceiro Playtest

Tipo	Ajuste / Sugestão	Descrição
Mecânica	Remoção do sorteio inicial	O sorteio com dados para definir a pontuação das igrejas será eliminado; agora a pontuação depende da escolha estratégica do jogador em relação às ideologias das igrejas.
Mecânica	Estratégia para conquistar igrejas	Cada participante deverá escolher qual igreja deseja conquistar; caso a ideologia do personagem combine com a da igreja, o jogador recebe a pontuação máxima, caso contrário recebe a mínima.
Componentes	Ajustes em cartas de ação	Algumas cartas de ação serão revisadas para melhor clareza, equilíbrio e funcionalidade.
Componentes	Ajustes em cartas de personagens	Alguns personagens precisam de ajustes de texto mais informações sobre habilidades.
Componentes	Marcadores temáticos de tempo	Criação de peças de marcação de tempo no formato de mosquinhos, reforçando a estética temática do jogo.

Componentes	Organizadores de peças temáticos	Criação de organizadores temáticos para pequenas peças que ajudam na organização dos jogadores.
Mecânica	Ação de descartar/comprar cartas	A ação de descartar e comprar cartas do tabuleiro passa a consumir uma ação do jogador; agora é possível descartar/comprar quantas cartas quiser dentro dessa mesma ação.
Componentes	Marcadores de trilha de carreira	Os marcadores devem ser menores e mais simples, para facilitar a visualização da trilha.

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

O terceiro playtest reforçou a evolução contínua do *Conclave*, evidenciando que muitas das mudanças implementadas entre o primeiro e segundo protótipos contribuíram para tornar o jogo mais ágil.

A experiência com um novo grupo de jogadores confirmou que as mecânicas atuais estão mais acessíveis e coerentes, permitindo que a partida flua naturalmente mesmo para iniciantes. As observações coletadas nesta etapa trouxeram insights valiosos sobre ajustes estratégicos, principalmente no que diz respeito à relação entre ideologia e pontuação das igrejas, ao uso das cartas e à organização das ações no tabuleiro individual.

● Playtest 4

O quarto playtest do *Conclave* (figura 64) foi realizado com um grupo de cinco participantes, sendo duas pessoas do sexo feminino e três do sexo masculino.

Figura 64: Grupo do Quarto Playtest do Jogo Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Para este teste, um conjunto de novos componentes e revisões foi aplicado, permitindo avaliar melhorias introduzidas após as observações do Playtest 3. Entre as atualizações implementadas, destacam-se os novos marcadores lúdicos de tempo no formato de mosquinhos (figura 65), utilizados para organizar o tempo de rodada e controlar limites de uso de determinadas cartas.

Figura 65: Marcadores Temáticos de Tempo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Todas as cartas de ação passaram por revisão textual, recebendo explicações mais claras sobre quando concedem moedas ou pontos.

Figura 66: Comparação das Cartas de Estratégia do Segundo e Terceiro Lote de Protótipos



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

As cartas de personagens também foram atualizadas, especialmente aquelas que exigiam ajustes nas habilidades para garantir equilíbrio entre as possibilidades de jogo.

Figura 67: Comparação das Cartas de Personagens do Primeiro e Segundo Lote de Protótipos



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Além disso, foram criados novos marcadores para a trilha de carreira (Figura 68), agora mais simples visualmente e sem ilustrações, facilitando a leitura e a movimentação dos jogadores ao longo da trilha.

Figura 68: Marcadores de Trilha de Carreira



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Outra melhoria implementada a partir das sugestões levantadas pelos participantes foi a introdução de um componente organizador individual, destinado à separação e gestão das peças de cada jogador. Para validar essa proposta, foi desenvolvido um protótipo utilizando materiais

acessíveis disponíveis no ambiente doméstico (figura 69), permitindo uma rápida experimentação da solução.

Figura 69: Protótipo do Componente Organizador Individual



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

Durante o playtest, cada participante recebeu um organizador próprio para armazenar seus componentes, como marcadores e demais peças de jogo. A adoção desse recurso contribuiu significativamente para a organização da mesa, reduzindo a dispersão dos elementos e facilitando o acesso às peças durante as partidas.

Durante a partida, observou-se que a adição desse componente poderia impactar negativamente o aproveitamento do espaço interno da caixa do jogo. No entanto, identificou-se a possibilidade de adaptação do organizador para um formato empilhável (figura 70), permitindo otimizar o armazenamento sem comprometer sua funcionalidade. Dessa forma, além de auxiliar na organização durante a partida, o componente também passa a contribuir para a separação e ordenação das peças no momento de guardar o jogo, facilitando a preparação para partidas futuras.

Figura 70: Protótipo do Componente Organizador Individual Empilhado



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

De maneira geral, todas essas mudanças tiveram um impacto bastante positivo na jogabilidade. A fluidez das partidas aumentou, as informações estavam mais claras e o jogo se tornou mais intuitivo, permitindo que os participantes compreendessem rapidamente suas possibilidades estratégicas. Ao final da sessão, algumas sugestões adicionais surgiram (tabela 23), contribuindo para o aprimoramento da versão final do jogo.

Tabela 23: Principais Pontos de Melhoria Identificados no Quarto Playtest

Nº	Ajuste / Sugestão	Descrição
Mecânica	Moedas por liderança de igrejas	A cada rodada, jogadores que lideram igrejas devem receber moedas, tornando essa conquista mais vantajosa e estratégica.
Mecânica	Ajustes temáticos de vocabulário	Mudanças de termos para encaixar melhor na narrativa do jogo: “moedas” do jogo tornam-se “votos”; “votos” passam a ser “pontos de influência”.
Mecânica	Alinhamento temático das ideologias	“Anarquistas” passam a se chamar “Iconoclastas” e “Liberais” serão renomeados para “Progressistas”, aproximando mais o jogo da temática proposta.
Componentes	Cartas com fatos históricos	Inserção de novas cartas de ação baseadas em acontecimentos reais da história da Igreja, ampliando a profundidade educacional do jogo e trazendo a possibilidade de uma expansão para o jogo de tabuleiro.
Mecânica	Penalidade por perder debates	Jogadores que perderem debates devem também perder pontos de reputação, reforçando o peso estratégico das disputas.
Componente	Revisão textual do tabuleiro individual	Ajuste nos textos explicativos presentes no tabuleiro individual para melhorar clareza e leitura.
Mecânica	Novo sistema de desconto de pontos das cartas de boatos	Para diversificar as sabotagens do jogo, as cartas de boatos passam a ter diferentes pesos e desvantagens aos jogadores: cartas que descontavam -1 ponto fazem o jogador perder 2 pontos de reputação na trilha. Cartas que descontavam -2 pontos

		fazem o jogador perder 2 votos e cartas que descontavam -3 pontos fazem o jogador descer uma casa na trilha de carreira.
--	--	--

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025)

O quarto playtest representou um avanço expressivo no desenvolvimento do *Conclave*, consolidando ajustes importantes feitos desde as versões anteriores. A introdução dos novos componentes tornou o jogo mais claro, equilibrado e envolvente, elevando a experiência geral dos jogadores. As sugestões coletadas ao final da sessão reforçam a importância de aprofundar ainda mais a temática do jogo, por meio da adoção de termos mais alinhados à narrativa, novas cartas com acontecimentos reais e ajustes de mecânica que tornam as ações mais significativas.

2.3.3.3. *Análise de Dados e Principais Insights da Etapa de Playtests*

Com a conclusão dos quatro playtests realizados ao longo do desenvolvimento do *Conclave*, encerra-se uma das fases mais importantes do processo projetual: a etapa de experimentação, observação e validação das mecânicas centrais do jogo. Cada sessão permitiu acompanhar de perto o comportamento dos jogadores diante das regras, da dinâmica dos turnos, da clareza dos componentes e da fluidez das ações, possibilitando ajustes constantes que contribuíram para o amadurecimento do protótipo. Ao longo desse percurso, o jogo passou por diversas revisões estruturais que aprimoraram seu equilíbrio, sua interface e sua coerência temática.

Um ponto particularmente relevante observado ao longo dos playtests foi a variação significativa no comportamento das mesas, evidenciando diferentes perfis de jogadores que influenciaram diretamente tanto o ritmo das partidas quanto o tipo de feedback gerado. Essa diversidade de posturas dialoga diretamente com a pesquisa de arquétipos desenvolvida na etapa descritiva do projeto, permitindo estabelecer relações claras entre perfil de jogador e sugestões de melhoria.

No Playtest 1, caracterizado por um maior tempo de explicação das regras e por ser a versão com mais mudanças estruturais, os jogadores adotaram uma postura mais contida e individualista, focando predominantemente em suas próprias estratégias e explorando menos o tabuleiro. Esse comportamento está associado a arquétipos mais cautelosos ou exploratórios, que priorizam o entendimento das mecânicas antes de assumir riscos. As principais sugestões desse grupo refletiram essa postura, como o pedido por mais cartas e possibilidades de espalhar boatos, indicando uma busca por maior variedade de ações e formas indiretas de interação.

Já no Playtest 2, observou-se uma mudança significativa no perfil da mesa, com jogadores mais estrategistas e competitivos. As partidas foram marcadas por ações voltadas à interferência direta nas jogadas dos adversários, maior circulação pelo tabuleiro e conquistas efetivas de igrejas. Esse comportamento se alinha a arquétipos mais táticos e competitivos, que valorizam controle de área e confronto direto. As sugestões levantadas nesse contexto tendem a reforçar esse tipo de dinâmica, incentivando ajustes que ampliem as possibilidades estratégicas e de conflito entre jogadores.

No Playtest 3, houve uma mescla mais evidente de perfis dentro da mesma mesa, combinando jogadores mais cautelosos com outros mais exploratórios e expansivos. Enquanto alguns participantes mantiveram foco em estratégias individuais, outros se movimentaram mais pelo tabuleiro e buscaram conquistar igrejas de forma mais ativa. Essa coexistência de arquétipos evidenciou a flexibilidade do jogo em acomodar diferentes estilos, e as sugestões desse grupo tendem a refletir esse equilíbrio, apontando tanto para melhorias na clareza estratégica quanto na ampliação das possibilidades de ação.

Por fim, o Playtest 4 apresentou um perfil fortemente marcado pela interação social, com destaque para a recorrência dos debates sagrados, elemento que não havia se manifestado com tanta intensidade nos testes anteriores. Além disso, os jogadores exploraram amplamente o tabuleiro, levando à conquista quase total das igrejas e exigindo constantes adaptações estratégicas. Esse comportamento está associado a arquétipos mais sociais e competitivos, que valorizam negociação, confronto direto e dinamismo. As sugestões desse grupo reforçam essa característica, como a inclusão de mecânicas que recompensem liderança, ajustes na nomenclatura para fortalecer a imersão temática e a adição de elementos históricos, ampliando a profundidade da experiência.

Dessa forma, torna-se evidente que as diferentes configurações de arquétipos presentes em cada mesa não apenas influenciaram a forma como o jogo foi experienciado, mas também direcionaram os tipos de melhorias sugeridas. Esse resultado reforça a importância de considerar múltiplos perfis de jogadores no processo de desenvolvimento, garantindo que o jogo seja capaz de oferecer uma experiência rica, equilibrada e adaptável a diferentes estilos de interação.

Com as mecânicas consolidadas e os componentes ajustados, inicia-se a análise dos dados coletados pelos questionários aplicados aos participantes. Esses instrumentos complementam as observações feitas durante o jogo, permitindo compreender aspectos subjetivos da experiência, como satisfação, clareza das instruções, dificuldade percebida, imersão temática e envolvimento emocional. A interpretação desses dados será fundamental para orientar a próxima etapa do projeto: o refinamento do jogo, envolvendo a definição das ilustrações, a criação dos layouts finais para impressão e a produção do protótipo em alta fidelidade.

- **Formulário 1 – Conhecimentos Gerais (antes do jogo)**

O primeiro questionário teve como objetivo identificar o nível de conhecimento prévio dos participantes sobre temas relacionados à religião, política religiosa e à própria estrutura histórica da Igreja, que são elementos presentes na narrativa do jogo *Conclave*. As respostas do infográfico (Figura 71A e 71B) indicaram que, antes da experiência de jogo, a maioria dos participantes possuía apenas conhecimentos gerais ou superficiais sobre esses temas.

Figura 71A: Infográfico do Questionário 1



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 71B: Infográfico do questionário 1



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

As respostas relacionadas ao consumo de informações religiosas ou institucionais indicaram que os participantes raramente buscavam conteúdos aprofundados sobre o assunto, especialmente em fontes especializadas. Em diversos casos, as respostas demonstraram discordância ou discordância parcial com afirmações relacionadas ao hábito de buscar informações sobre religião em ambientes digitais ou em fontes não especializadas.

Esses resultados são relevantes para o projeto, pois demonstram que o público participante não possuía necessariamente um conhecimento aprofundado sobre o tema abordado pelo jogo. Dessa forma, o *Conclave* se apresenta como uma ferramenta capaz de introduzir

conceitos e estimular reflexões sobre estruturas de poder, influência e posicionamento ideológico dentro do contexto narrativo proposto.

- **Formulário 1.2 – Conhecimentos Gerais (após o jogo)**

O segundo momento de coleta de dados buscou compreender se a experiência de jogo gerou algum tipo de aprendizado ou reflexão nos participantes. As respostas abertas indicaram que, mesmo em um ambiente lúdico, o jogo despertou interpretações e percepções relacionadas aos temas abordados.

Alguns participantes relataram ter refletido sobre questões relacionadas à influência da mídia, à disputa por poder institucional e às estratégias envolvidas em ambientes políticos e religiosos. Ainda que nem todas as respostas tenham sido extensas, a presença de comentários e reflexões indica que o jogo conseguiu provocar algum nível de interpretação crítica sobre os temas presentes na narrativa. Os dados do infográfico abaixo (Figura 72A e 72B) sintetizam as informações coletadas nesse processo.

Figura 72A: Infográfico do Questionário 1.2



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 72B: Infográfico do Questionário 1.2



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

• Formulário 2 – Experiência de Jogo

O terceiro questionário avaliou diretamente a experiência dos participantes durante o jogo, considerando aspectos como narrativa, personagens, construção temática e mecânicas. Abaixo estão apresentados os dados do questionário em um infográfico (imagem 73A, 73B, 73C e 73D).

Figura 73A: Infográfico do Questionário 2



Figura 73B: Infográfico do Questionário 2



Figura 73C: Infográfico do Questionário 2

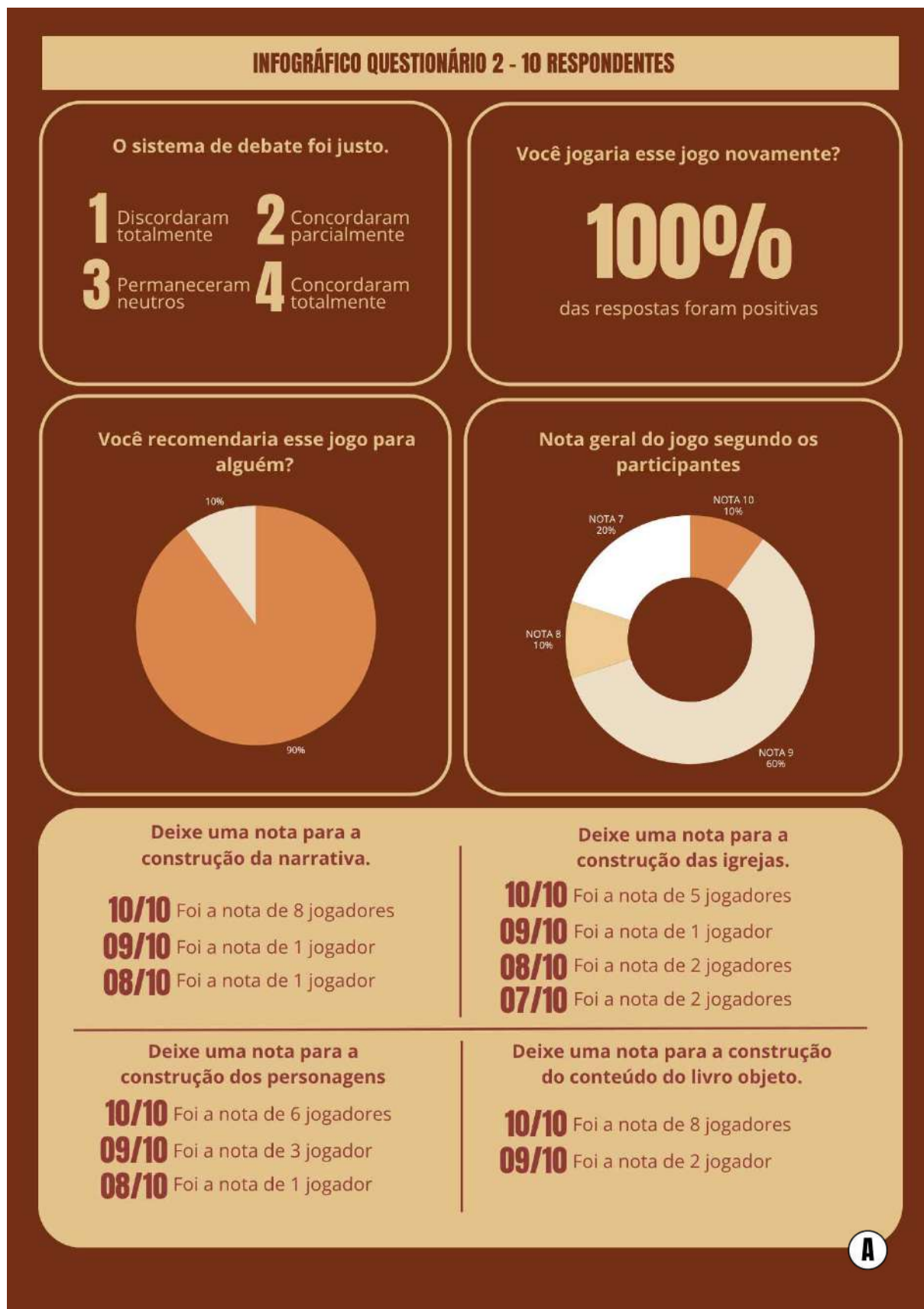


Figura 73D: Infográfico do Questionário 2



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

A avaliação geral do jogo apresentou resultados bastante positivos. As notas atribuídas pelos participantes ficaram majoritariamente entre 7 e 9 pontos, indicando uma boa aceitação do protótipo. A construção narrativa recebeu avaliações ainda mais altas, alcançando notas máximas em grande parte das respostas, o que demonstra que o universo ficcional do Conclave foi compreendido e valorizado pelos jogadores.

A construção dos personagens e das igrejas também recebeu avaliações elevadas, com notas próximas de 9 e 10, sugerindo que os participantes conseguiram identificar personalidade e função estratégica nesses elementos. O conteúdo presente no livro-objeto, que serve como apoio narrativo e informacional ao jogo, também foi avaliado de forma muito positiva, indicando que esse componente contribui significativamente para a construção do universo do jogo.

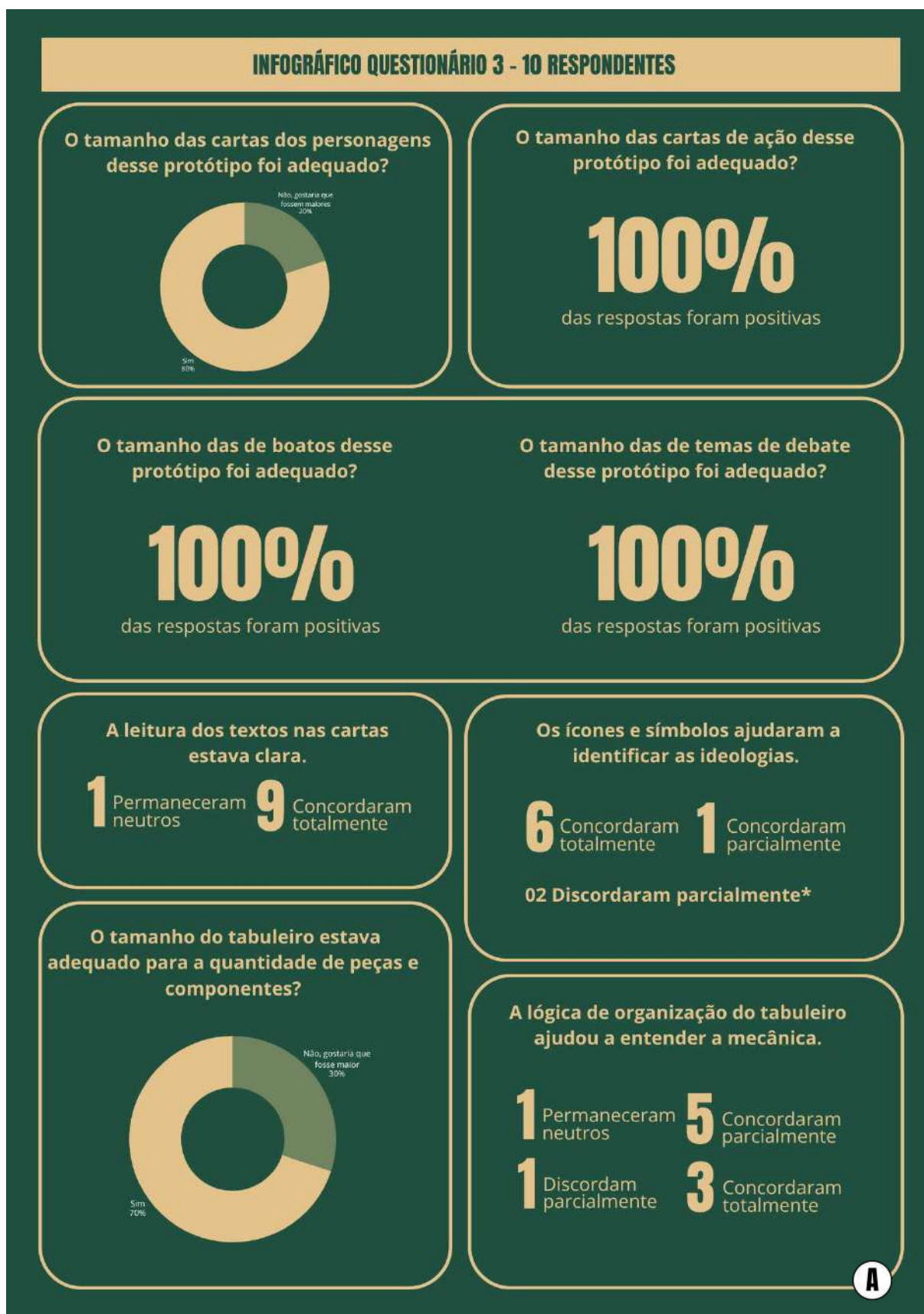
Alguns elementos receberam avaliações mais variadas, como os temas de debate e as cartas de boatos, que em alguns casos obtiveram notas intermediárias. Esse tipo de variação é esperado em protótipos em desenvolvimento e indica pontos específicos que podem ser refinados nas próximas etapas do projeto.

Nos comentários gerais deixados pelos participantes, diversas respostas destacaram que o jogo apresenta uma proposta diferenciada em relação a outros jogos de tabuleiro, com forte presença estratégica e temática. Alguns participantes também mencionaram que o jogo pode parecer complexo em um primeiro momento, mas se torna mais compreensível conforme a partida avança.

- **Formulário 3 – Aspectos Visuais e Estéticos**

O quarto questionário teve como objetivo avaliar a percepção dos participantes sobre os aspectos visuais do jogo, incluindo componentes gráficos, clareza dos elementos e potencial estético do protótipo. Abaixo está disponibilizado o infográfico (figura 74A, 74B, 74C) com os dados coletados do terceiro questionário aplicado aos jogadores participantes.

Figura 74A: Infográfico do Questionário 3



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 74B: Infográfico do Questionário 3

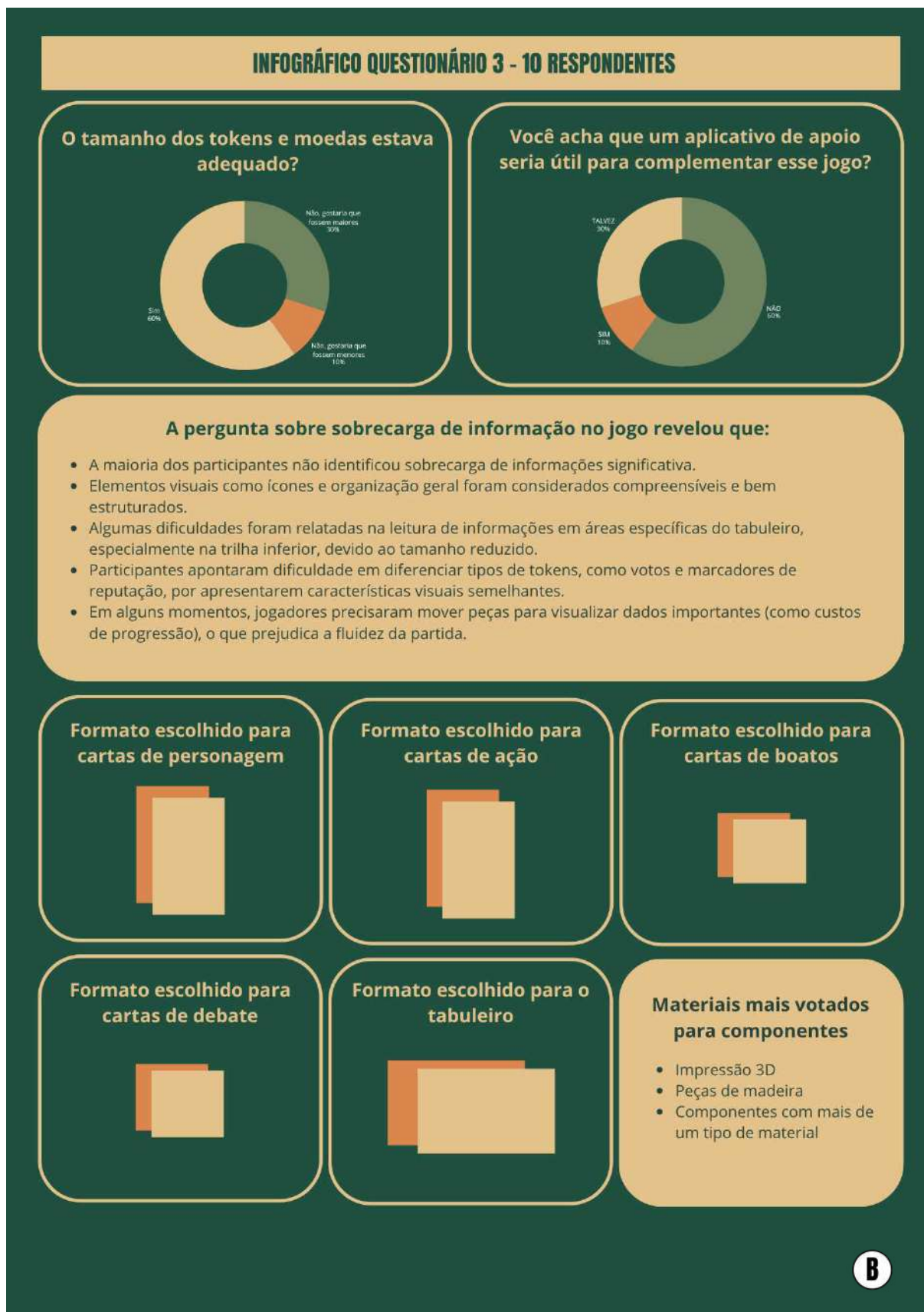
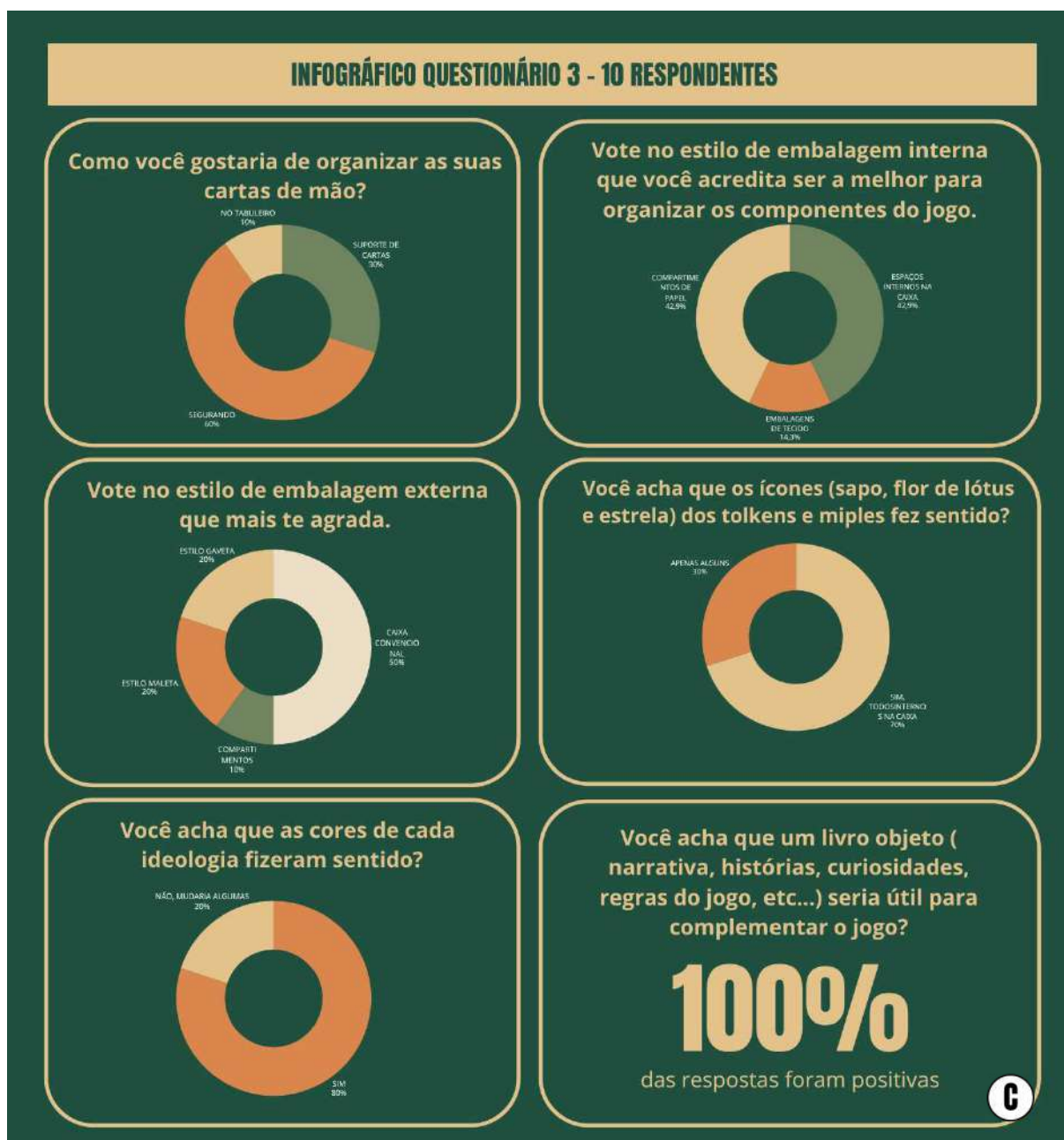


Figura 74C: Infográfico do Questionário 3



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Como o jogo ainda se encontra em fase de prototipagem de baixa fidelidade, muitos dos elementos visuais avaliados ainda não correspondem à versão final do projeto. Mesmo assim, os participantes demonstraram boa compreensão das funções de cada componente, o que indica que a estrutura de informação do jogo está bem organizada.

As respostas também indicaram abertura para melhorias visuais futuras, especialmente relacionadas a ilustrações, identidade gráfica e refinamento estético dos componentes. Esse retorno é particularmente importante, pois confirma que a base estrutural do design já permite uma leitura clara das mecânicas, mesmo antes da aplicação das artes finais.

Outro ponto relevante observado nas respostas foi o interesse dos participantes no livro-objeto, que funciona como um elemento narrativo complementar ao jogo. As sugestões indicam que esse componente possui potencial para aprofundar ainda mais o universo ficcional do *Conclave*, trazendo conteúdos históricos, narrativos ou explicativos que ampliem a imersão dos jogadores.

Uma parte importante da avaliação aplicada aos participantes dos playtests concentrou-se na percepção estética e material dos componentes do jogo. De maneira geral, os resultados indicam uma preferência clara por soluções visuais que favoreçam a leitura, a organização espacial das informações e a ergonomia durante o manuseio dos componentes.

No caso das cartas de personagens e das cartas de ação, a maioria dos participantes demonstrou preferência pelo formato vertical. Essa escolha pode estar relacionada à familiaridade com esse tipo de orientação em jogos de cartas tradicionais, além de permitir uma distribuição mais eficiente das informações visuais, como ilustrações, habilidades e descrições textuais.

Em relação às cartas de boatos, as respostas indicaram uma preferência majoritária pelo formato quadrado. Essa escolha pode ser interpretada como uma forma de diferenciar visualmente esse tipo de carta das demais categorias presentes no jogo, criando uma identidade própria para esse componente. Ao utilizar um formato distinto, o jogo facilita o reconhecimento imediato da função da carta dentro da mecânica, contribuindo para a clareza da experiência de jogo e para a organização visual dos elementos na mesa.

Outro ponto analisado foi o formato do tabuleiro principal. A maioria dos participantes demonstrou preferência pelo formato retangular, indicando que essa configuração é percebida como mais organizada e fácil de compreender. O formato retangular tende a favorecer a disposição linear de trilhas, áreas de pontuação e espaços de ação, o que facilita a leitura geral do jogo e reduz possíveis confusões durante a movimentação dos jogadores. Embora uma pequena parcela tenha demonstrado interesse por tabuleiros modulares, a preferência pelo formato fixo indica que os participantes valorizam a estabilidade e a clareza estrutural do espaço de jogo.

Também foram avaliadas questões relacionadas às dimensões e materiais dos componentes físicos. No caso dos tokens e marcadores utilizados durante a partida, a maioria dos participantes considerou o tamanho adequado, embora alguns tenham sugerido versões ligeiramente maiores para melhorar a manipulação e a visualização na mesa. Esse tipo de observação é relevante para a etapa de refinamento do projeto, pois demonstra a importância da ergonomia e da legibilidade física dos elementos, especialmente em jogos com múltiplos componentes simultâneos.

De forma geral, os resultados indicam que os participantes valorizam componentes que sejam visualmente distintos entre si, mas que ao mesmo tempo mantenham uma organização clara dentro do conjunto do jogo.

2.3.4. Refinamento Visual e Desenvolvimento Gráfico do Jogo

Após a etapa de testes com usuários e a análise dos dados obtidos por meio dos questionários aplicados durante os playtests, o projeto do jogo Conclave avançou para uma fase de refinamento visual e material dos componentes. Nesse momento do processo projetual, as mecânicas principais já se encontram consolidadas e validadas por meio das sessões de teste, permitindo que o foco do desenvolvimento se volte para o aprimoramento estético, gráfico e produtivo do jogo.

Essa etapa tem como objetivo transformar os protótipos de baixa fidelidade, utilizados durante os testes, em uma versão mais elaborada e visualmente consistente do produto. Para isso, serão desenvolvidos os elementos gráficos definitivos do jogo, incluindo ilustrações, modelagens dos componentes, identidade visual e organização das informações presentes nas cartas, tabuleiros e demais peças. Além disso, serão definidos os layouts finais, materiais e os parâmetros técnicos necessários para a produção dos componentes em gráfica, garantindo que o projeto esteja preparado para uma prototipagem mais próxima de um produto final.

Como parte desse processo de refinamento gráfico, também foi desenvolvido um Manual de Identidade Visual para o universo de Conclave (figura 75). O material foi criado com o objetivo de estabelecer diretrizes visuais capazes de garantir unidade estética e coerência entre todos os elementos gráficos do projeto, funcionando como um guia para a aplicação da linguagem visual do jogo em diferentes suportes e componentes.

Figura 75: Manual de Identidade Visual de Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

O manual reúne definições relacionadas à paleta cromática, tipografia, estilos de composição, aplicações do logotipo, texturas, padrões gráficos e referências visuais utilizadas ao longo do desenvolvimento. Além disso, documenta escolhas estéticas que reforçam a atmosfera satírica, religiosa e política presente no universo de Anura, buscando equilibrar humor, sofisticação visual e identidade temática.

A construção desse material também auxiliou na padronização dos elementos gráficos produzidos durante a etapa de refinamento, orientando decisões relacionadas à diagramação do livro-objeto, criação das cartas, tabuleiros, embalagens, componentes impressos e materiais promocionais. Dessa forma, o manual de identidade visual atua não apenas como um registro das definições gráficas do projeto, mas também como uma ferramenta estratégica para assegurar consistência visual e fortalecer o reconhecimento da linguagem estética de *Conclave*.

2.3.4.1. *Geração de alternativas*

A etapa de geração de alternativas teve como objetivo explorar diferentes possibilidades formais e funcionais para os componentes do jogo que demandam modelagem tridimensional e posterior fabricação por meio de impressão 3D. A partir dos requisitos definidos nas fases anteriores do projeto, foram desenvolvidas múltiplas propostas para cada componente.

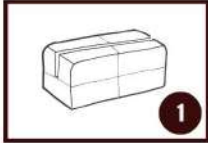
Essas alternativas foram inicialmente materializadas por meio de esboços e desenhos técnicos simplificados, permitindo uma visualização clara das soluções propostas e facilitando a comparação entre elas. Em seguida, cada opção foi submetida a uma matriz de decisão, estruturada com base em critérios qualitativos representados por adjetivos que sintetizam as características desejadas para cada componente.

Com o intuito de tornar a análise mais precisa e alinhada aos objetivos do projeto, determinados critérios considerados mais relevantes receberam peso dobrado na avaliação.

Para o desenvolvimento do suporte de cartas das igrejas, foram propostas quatro alternativas com diferentes abordagens formais e estruturais, buscando atender às necessidades de organização, estabilidade e leitura das cartas durante a partida.

A matriz de decisão (tabela 24) foi construída com base em critérios como formas simplificadas, ludicidade, facilidade de uso, estabilidade da carta, viabilidade de produção e peso da peça.

Tabela 24: Matriz de Decisão do Suporte de Cartas

MATRIZ DE DECISÃO - SUPORTE DE CARTAS				
0 - NÃO ATENDE 1 - ATENDE POUCO 2 - RAZOÁVEL 3 - ATENDE MUITO	 1	 2	 3	 4
FORMAS SIMPLIFICADAS	3	3	3	2
LUDICIDADE*	0 (X2) = 0	3 (X2) = 6	0 (X2) = 0	1 (X2) = 2
FACILIDADE DE USO*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
ESTABILIDADE DA CARTA	3	3	1	2
PRODUÇÃO VIÁVEL*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
LEVE	1	3	3	2
SOMA:	19	27	10	20

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

A partir da análise comparativa, a alternativa 2 obteve a maior pontuação total, destacando-se principalmente nos critérios de ludicidade, leveza e estabilidade da carta. Sua forma de vitória-régia está mais alinhada com a temática do jogo e traz a possibilidade de componentes lúdicos para o conjunto.

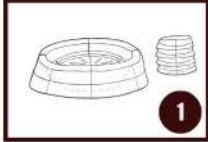
O desenvolvimento do prato de componentes teve como objetivo propor uma solução que permitisse a organização individual dos componentes de cada jogador, especialmente os seus *meeples* e demais elementos de controle durante a partida. Pensado como um componente de uso pessoal, o prato atua como um organizador que facilita o acesso, a visualização e a manipulação das peças ao longo do jogo, contribuindo para uma experiência mais fluida e organizada.

Foram geradas quatro alternativas distintas, explorando variações que buscavam equilibrar capacidade de armazenamento, ergonomia e coerência com a estética do jogo. Além da função organizacional, considerou-se também o papel do componente na imersão do jogador, entendendo-o como parte integrante da experiência.

A matriz de decisão (tabela 25) foi estruturada a partir de critérios como formas simplificadas, ludicidade, facilidade de uso, possibilidade de empilhamento, viabilidade de produção e leveza. Entre esses, os critérios de ludicidade, facilidade de uso e produção viável

receberam peso dobrado, por estarem diretamente relacionados à experiência do jogador e à execução prática do componente.

Tabela 25: Matriz de Decisão do Prato de Componentes Individual

MATRIZ DE DECISÃO - PRATO DE COMPONENTES				
0 - NÃO ATENDE 1 - ATENDE POUCO 2 - RAZOÁVEL 3 - ATENDE MUITO	 1	 2	 3	 4
FORMAS SIMPLIFICADAS	3	3	3	3
LUDICIDADE*	3 (X2) = 6	2 (X2) = 4	1 (X2) = 2	0 (X2) = 0
FACILIDADE DE USO*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
EMPILHÁVEL*	3	0	0	3
PRODUÇÃO VIÁVEL*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	1 (X2) = 2
LEVE	3	3	2	1
SOMA:	27	22	19	15

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

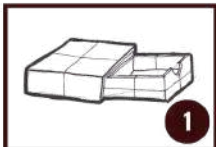
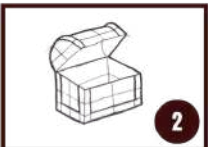
Com base nos resultados obtidos, a alternativa 1 apresentou a maior pontuação geral, destacando-se principalmente nos critérios de ludicidade (pelo formato de vitória régia), possibilidade de empilhar para melhor armazenamento na caixa do jogo e leveza. Sua configuração permite uma organização eficiente dos meeples de cada jogador, facilitando o acesso às peças durante a partida e contribuindo para a manutenção da ordem no espaço de jogo.

O desenvolvimento do componente de armazenamento das fichas de votos teve como objetivo criar um repositório funcional e temático capaz de organizar um dos principais recursos do jogo: os votos utilizados pelos jogadores ao longo da partida. Considerando que as fichas são constantemente manipuladas durante as rodadas, buscou-se desenvolver uma solução que facilitasse o acesso rápido aos componentes sem comprometer a organização da mesa de jogo.

Foram geradas diferentes alternativas formais para o componente, explorando formatos inspirados no universo medieval e religioso de Conclave, além de soluções que permitissem praticidade durante o uso.

A matriz de decisão (tabela 26) foi estruturada a partir de critérios como capacidade de armazenamento, facilidade de acesso às fichas, ludicidade, coerência estética com o universo do jogo, viabilidade de impressão e resistência estrutural. Entre esses critérios, ludicidade e viabilidade de produção receberam peso dobrado, por influenciarem diretamente tanto na experiência do jogador quanto na execução prática do componente.

Tabela 26: Matriz de Decisão do Organizador de Fichas de Voto

MATRIZ DE DECISÃO - SUPORTE DE FICHAS DE VOTO				
0 - NÃO ATENDE 1 - ATENDE POUCO 2 - RAZOÁVEL 3 - ATENDE MUITO				
CAPACIDADE DE ARMAZENAMENTO	3	3	3	3
LUDICIDADE*	0 (X2) = 0	3 (X2) = 6	0 (X2) = 0	1 (X2) = 2
FACILIDADE DE ACESSO ÀS FICHAS	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
COERÊNCIA ESTÉTICA	2	3	1	2
PRODUÇÃO VIÁVEL*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
RESISTÊNCIA	3	3	3	3
SOMA:	20	27	19	22

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Com base nos resultados obtidos, a alternativa 02 (em formato de baú) apresentou a maior pontuação geral, destacando-se principalmente nos critérios de ludicidade e facilidade de acesso às fichas e produção viável. Sua configuração permite armazenar uma quantidade adequada de votos sem comprometer a visualização e a manipulação dos componentes pelos jogadores. Além disso, sua linguagem visual demonstrou maior alinhamento com a estética narrativa de Conclave, contribuindo para a imersão e para a identidade visual do jogo.

O desenvolvimento dos meeples de jogadores teve como objetivo criar marcadores de presença que representassem visualmente os participantes dentro do universo de Conclave. Diferentemente de peças genéricas tradicionalmente utilizadas em jogos de tabuleiro, buscou-se desenvolver componentes personalizados, reforçando a identidade temática e narrativa do projeto.

Durante a geração de alternativas, foram exploradas diferentes simplificações formais, proporções e níveis de detalhamento, considerando tanto questões ergonômicas quanto

limitações relacionadas à impressão e manipulação das peças. Além da representação visual dos jogadores no tabuleiro, os meeples também foram pensados como elementos de identificação individual, auxiliando na leitura da movimentação e das disputas territoriais ao longo da partida.

A matriz de decisão (tabela 27) foi construída a partir de critérios como legibilidade da forma, facilidade de impressão, resistência estrutural, ergonomia, ludicidade e coerência estética com o universo do jogo. Os critérios de ludicidade, facilidade de produção e ergonomia receberam peso dobrado, por serem fundamentais para garantir tanto a funcionalidade quanto a identidade visual dos componentes.

Tabela 27: Matriz de Decisão dos Meeples

MATRIZ DE DECISÃO - MEEPLES				
0 - NÃO ATENDE 1 - ATENDE POUCO 2 - RAZOÁVEL 3 - ATENDE MUITO	 1	 2	 3	 4
LEGIBILIDADE DA FORMA	3	1	2	3
FACILIDADE DE IMPRESSÃO*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
RESISTÊNCIA ESTRUTURAL	2	1	2	2
ERGONOMIA*	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6	3 (X2) = 6
LUDICIDADE*	2 (X2) = 4	2 (X2) = 4	2 (X2) = 4	3 (X2) = 6
COERÊNCIA ESTÉTICA	3	3	2	3
SOMA:	24	21	22	25

Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Com base nos resultados obtidos, a alternativa 04 apresentou melhor desempenho geral, destacando-se principalmente pela simplificação eficiente da silhueta do sapo, facilidade de identificação visual no tabuleiro e viabilidade de impressão. Sua configuração permitiu manter o caráter lúdico e carismático dos personagens sem comprometer a resistência estrutural da peça, tornando o componente adequado para o uso contínuo durante as partidas.

2.3.4.2. Modelagem

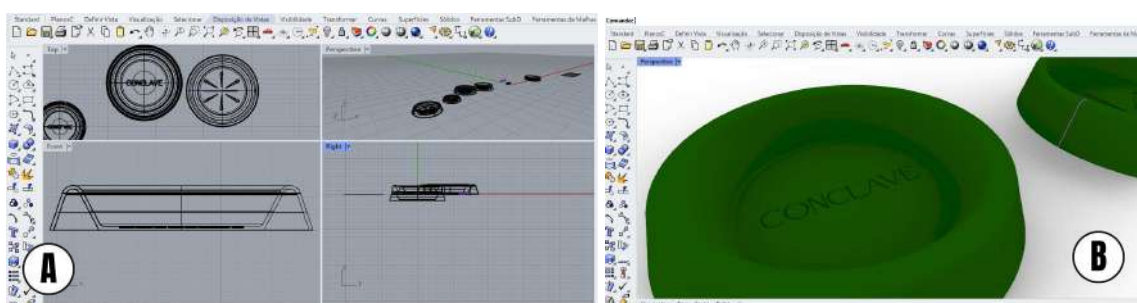
Após a definição formal dos componentes por meio das matrizes de decisão, iniciou-se a etapa de modelagem tridimensional dos elementos físicos do jogo. Essa fase teve como principal objetivo transformar as alternativas selecionadas em modelos digitais funcionais,

preparados para prototipagem física através da impressão 3D. Para isso, foi utilizado o software Rhinoceros (Rhino).

A utilização da modelagem 3D permitiu desenvolver componentes personalizados alinhados à identidade visual do jogo possibilitando maior controle sobre proporções, encaixes, ergonomia e detalhamento das peças. Além disso, a prototipagem por impressão 3D mostrou-se uma solução eficiente para validar rapidamente formas, testar funcionalidade dos componentes e realizar ajustes estruturais antes da definição final dos modelos.

Entre os componentes modelados estão os organizadores individuais de peças dos jogadores (Figura 76A e 76B), desenvolvidos para auxiliar na organização dos meeples e demais recursos utilizados durante a partida. Esses componentes foram pensados para otimizar o espaço de jogo e facilitar o acesso rápido às peças, contribuindo para uma experiência mais organizada e funcional. Durante a modelagem, foram considerados fatores como empilhamento, leveza estrutural e aproveitamento interno da caixa do jogo.

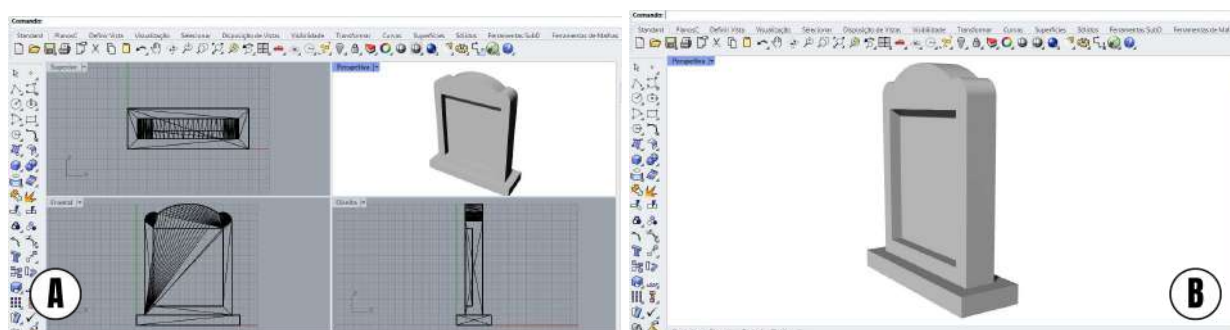
Figura 76A e 76B: Modelagem dos Organizadores de Componentes



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Também foi desenvolvido o marcador da pilha de descarte (figura 77A e 77B), modelado em formato de lápide, reforçando o caráter humorístico e satírico do universo de Anura. O componente foi projetado para atuar como elemento de sinalização visual da área de descarte de cartas, além de contribuir para a ambientação temática da mesa de jogo.

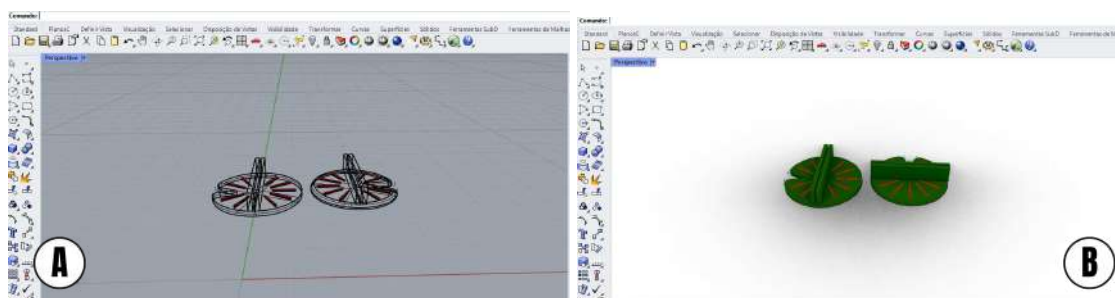
Figura 77A e 77B: Modelagem do Marcador da Pilha de Descarte



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Outro elemento modelado foi o suporte de cartas de igrejas (figura 78A e 78B), criado para manter as cartas em pé no tabuleiro principal durante as partidas e melhorar sua visualização pelos jogadores. Durante o desenvolvimento, buscou-se equilibrar estabilidade estrutural, praticidade de uso e coerência estética com os demais componentes do projeto.

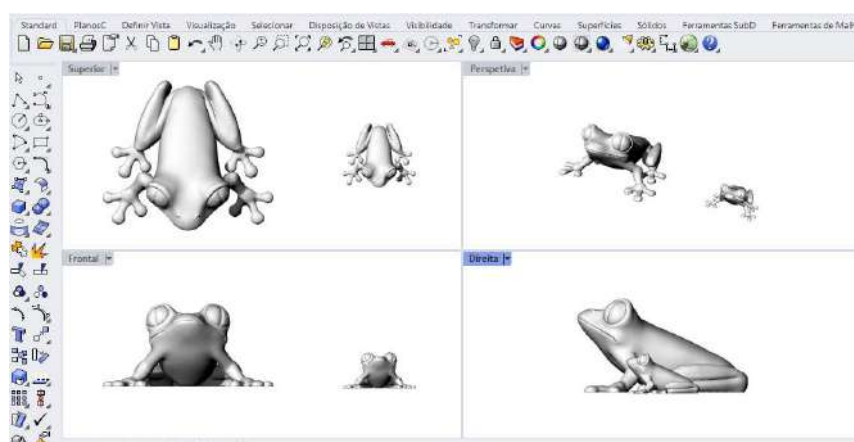
Figura 78A e 78B: Modelagem dos Suportes de Cartas de Igrejas



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Os meeples em formato de sapo (figura 79) também passaram pelo processo de modelagem tridimensional. Diferentemente de marcadores genéticos tradicionalmente utilizados em jogos de tabuleiro, os meeples foram pensados para trazerem mais ludicidade ao jogo. Foram utilizados bancos de projetos 3D para basear a modelagem, já que se trata de um formato mais complexo. Posteriormente foram adaptados e simplificados para atender às necessidades específicas do projeto

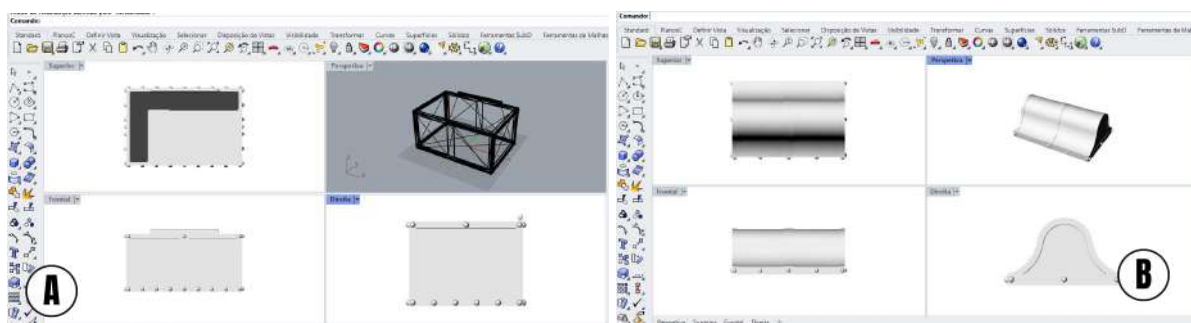
Figura 79: Modelagem dos Meeples de Sapo com Teste de Tamanho



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além disso, foi modelado o organizador em formato de baú destinado ao armazenamento das fichas de votos do jogo (figura 80A e 80B). O componente foi concebido como um recipiente temático que, além da função organizacional, atua como elemento cenográfico dentro da experiência da partida. Para o desenvolvimento dessa peça, foram utilizadas como base referências de modelos tridimensionais já existentes em bancos de impressão 3D, os quais passaram por adaptações formais e funcionais para atender às necessidades específicas do jogo. A partir dessas referências, foram realizados ajustes de proporção, capacidade interna, e adequações estruturais, buscando alinhar o componente à identidade visual do jogo e à quantidade de fichas necessárias durante as partidas.

Figura 80A e 80B: Modelagem do Baú de Fichas de Voto



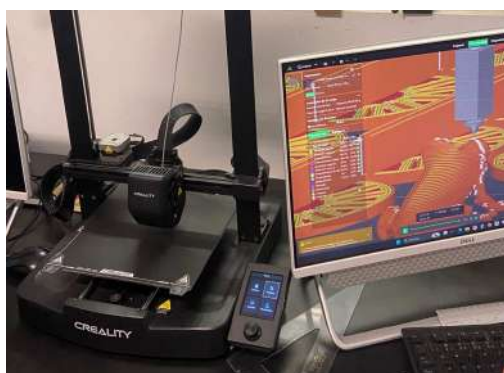
Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Após a conclusão das modelagens digitais, os arquivos foram preparados para fabricação através de impressão 3D, permitindo a materialização física dos componentes.

2.3.4.3. *Processo de Prototipação e Acabamentos*

Após a conclusão das modelagens tridimensionais dos componentes do jogo, iniciou-se a etapa de prototipação física por meio da impressão 3D (figura 81). Essa fase teve como principal objetivo validar materialmente os componentes desenvolvidos digitalmente, permitindo analisar questões relacionadas à escala, ergonomia, resistência estrutural, funcionalidade e integração estética entre as peças do jogo.

Figura 81: Etapa de Preparação de Arquivos para Impressão



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Durante o processo de impressão, foram realizados diversos testes de configuração relacionados à espessura das peças, densidade de preenchimento, tempo de impressão e estabilidade estrutural dos modelos. Alguns componentes passaram por ajustes dimensionais após as primeiras impressões, principalmente em questões relacionadas à fragilidade das partes das peças ou tamanhos das impressões (Figuras 82 e 83).

Figura 82: Primeira Impressão dos Meebles de Sapo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 83: Teste de Usabilidade com Papel Couche



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Alguns testes de impressão demonstraram que os componentes poderiam ser maiores e mais robustos para não quebrarem ou cederem com o manuseio dos usuários (figura 84).

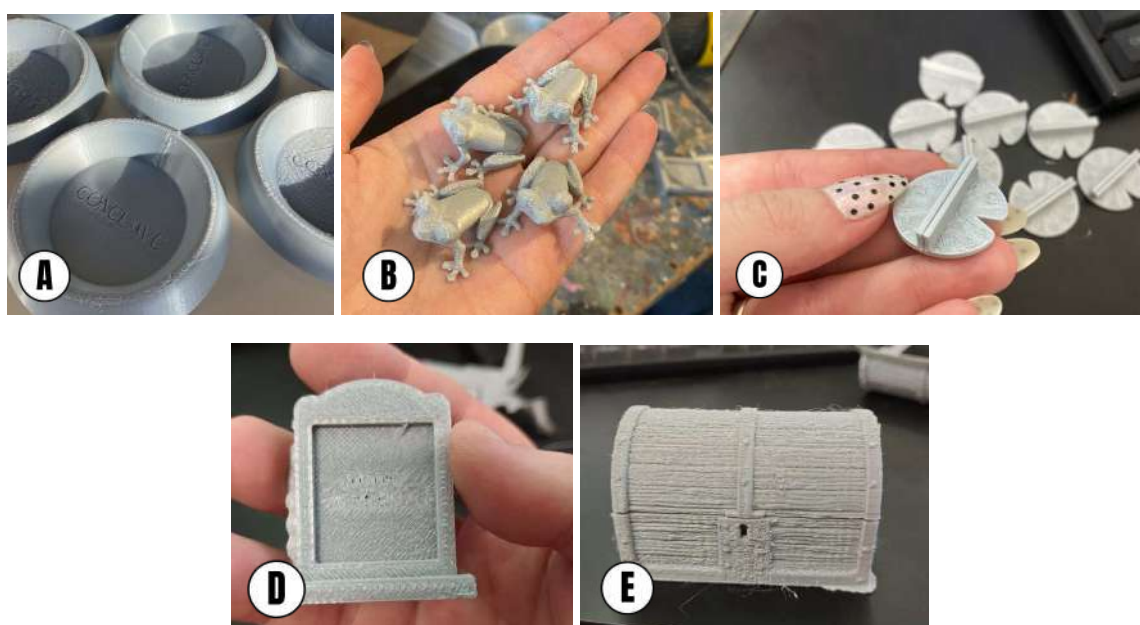
Figura 84: Comparação do Primeiro e Segundo Teste de Impressão dos Meeples



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Entre os elementos produzidos (figuras 85A, 85B, 85C, 85D e 85E) estão os organizadores individuais de peças, os meeple em formato de sapo, o suporte de cartas, o marcador da pilha de descarte em formato de lápide e o baú organizador das fichas de votos.

Figuras 85A, 85B, 85C, 85D e 85E: Componentes Produzidos com Impressão 3D



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Após a etapa de impressão, iniciou-se o processo de acabamento e refinamento manual dos componentes. Como as peças impressas em 3D apresentam naturalmente marcas de camada

e pequenas irregularidades superficiais, tornou-se necessário realizar procedimentos de pós-processamento para melhorar a qualidade estética e tátil dos protótipos.

O primeiro processo realizado foi o lixamento das peças (figuras 86A e 86B), utilizando diferentes gramaturas de lixa para suavizar as superfícies e reduzir imperfeições provenientes da impressão. Esse procedimento foi especialmente importante nos componentes manipulados constantemente pelos jogadores, como os meeples e suportes de cartas, buscando proporcionar uma experiência mais confortável durante o uso.

Figuras 86A e 86B: Primeira Etapa de Lixamento das Peças



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Posteriormente, foi aplicada uma camada de primer e massa corrida (quando necessário) nas peças, com o objetivo de uniformizar as superfícies e preparar os componentes para a etapa de pintura. O primer e a massa também auxiliaram na correção de pequenas imperfeições remanescentes e contribuíram para melhor aderência da tinta aplicada posteriormente (figuras 87A e 87B).

Figuras 87A e 87B: Peças com Primer e Massa Corrida



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Na sequência, os componentes passaram pelo processo de pintura e acabamento visual (figuras 88A, 88B e 88C).

Figuras 88A, 88B e 88C: Etapa de Pintura das Peças



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Algumas peças receberam acabamento com MDF e corte a laser, pois precisavam de uma maior exatidão de detalhes. Por isso, foram cortadas pequenas peças que ajudaram a dar acabamento nos marcadores da pilha de descarte e na ampulheta do jogo (figuras 89A e 89B).

Figuras 89A e 89B: Etapa de Corte a Laser



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Buscou-se manter coerência com a identidade estética do jogo, utilizando cores alinhadas à paleta visual de *Conclave* e valorizando os detalhes formais das peças. Em alguns componentes, foram aplicadas técnicas de envelhecimento e sombreamento para reforçar o aspecto artesanal e temático do universo de Anura (figuras 90A, 90B e 90C).

Figuras 90A, 90B e 90C: Detalhamento da Pintura



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além da pintura, alguns elementos receberam acabamentos adicionais de proteção (verniz), visando aumentar a resistência superficial das peças e preservar sua aparência durante a manipulação constante do jogo e mantendo o acabamento mais brilhoso (figuras 91A, 91B e 91C). Esse refinamento final foi importante para aproximar os protótipos de uma percepção mais próxima de um produto acabado.

Figuras 91A, 91B e 91C: Etapa de Acabamento da Pintura



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

A etapa de prototipação e acabamento demonstrou-se fundamental para o desenvolvimento do projeto, pois permitiu validar não apenas a funcionalidade dos componentes, mas também sua qualidade estética, ergonomia e integração com a proposta narrativa do jogo. A combinação entre modelagem digital, impressão 3D e refinamento manual possibilitou a

construção de componentes personalizados que reforçam a identidade visual e a experiência lúdica de *Conclave*.

Figuras 92A, 92B, 92C, 92D, 92E e 92F: Resultado Final das Peças Prototipadas



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

2.3.4.4. Ilustrações

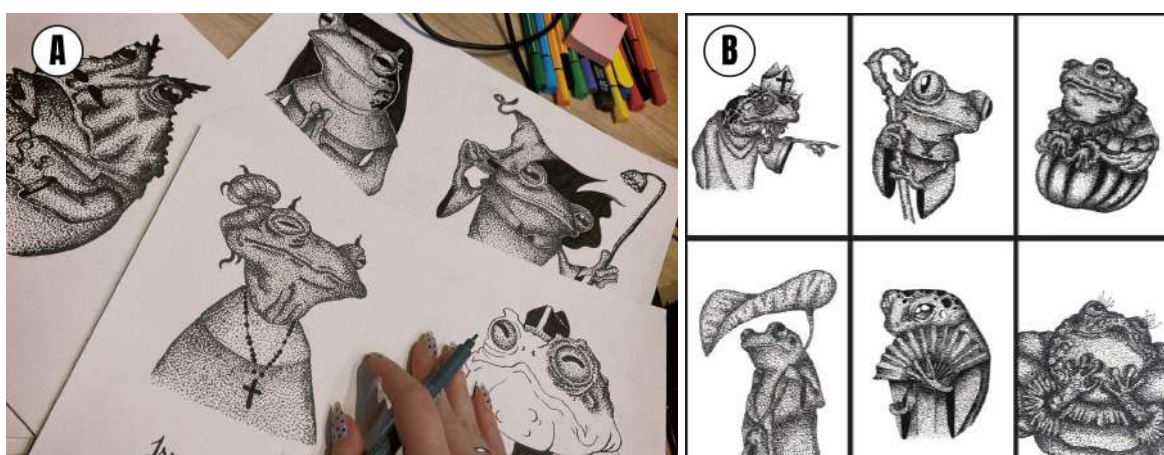
A etapa de desenvolvimento das ilustrações do *Conclave* teve como principal objetivo construir uma identidade visual autoral capaz de reforçar o universo narrativo do jogo e contribuir diretamente para a imersão dos jogadores dentro do reino fictício de Anura. Mais do que elementos meramente decorativos, as ilustrações foram pensadas como parte essencial da experiência estética e narrativa do projeto, auxiliando na construção do tom satírico, político e religioso presente ao longo de todo o jogo.

Desde as primeiras definições visuais do projeto, optou-se por desenvolver uma linguagem gráfica que remetesse a antigos manuscritos, documentos religiosos ilustrados e gravuras medievais, buscando criar uma atmosfera visual que dialogasse com a temática da *Conclave* sem abandonar o caráter lúdico e carismático dos personagens sapos. A intenção era

equilibrar humor e seriedade visual, permitindo que o jogo transmitisse ao mesmo tempo crítica, fantasia e personalidade própria.

Para alcançar esse resultado, todas as ilustrações principais do projeto foram desenvolvidas manualmente utilizando a técnica de pontilhismo (figura 93A e 93B). A escolha por esse método ocorreu tanto por questões estéticas quanto conceituais. Visualmente, o pontilhismo trouxe riqueza de textura, profundidade e detalhamento para os elementos gráficos, aproximando o jogo da aparência de gravuras antigas e ilustrações editoriais clássicas. Conceitualmente, a técnica também reforçou o caráter artesanal e autoral do projeto, evidenciando o cuidado empregado na construção visual de cada componente.

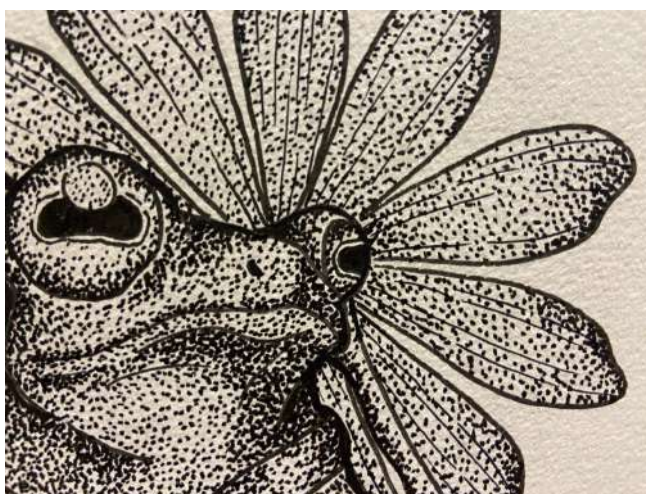
Figura 93: Ilustrações dos Personagens em Andamento



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além disso, optou-se por manter praticamente todas as ilustrações em preto e branco, utilizando contraste, textura e densidade de pontos como principais recursos gráficos (figura 94). Essa decisão permitiu criar unidade visual entre os diferentes componentes do jogo, facilitando a padronização estética do universo de Anura. O preto e branco também contribuiu para transmitir um aspecto mais sóbrio e documental, remetendo à ideia de registros históricos e religiosos do reino fictício.

Figura 94: Técnica de Pontilhismo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

As únicas exceções foram as árvores presentes no tabuleiro principal (imagem 95), que receberam aplicação de cor para auxiliar na leitura visual dos caminhos e setores do mapa. A utilização pontual da cor teve como objetivo facilitar a orientação espacial dos jogadores durante a partida sem comprometer a identidade monocromática predominante do projeto. Dessa forma, a cor foi utilizada como ferramenta funcional de navegação visual, enquanto os demais elementos permaneceram alinhados à estética principal do jogo.

Figura 95: Ilustrações das Árvores do Tabuleiro



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Também foram desenvolvidas ilustrações das igrejas de Anura (figura 96), buscando transformar cada local do tabuleiro em um espaço visualmente único e reconhecível. Cada igreja recebeu características arquitetônicas próprias, inspiradas tanto em elementos naturais quanto em construções religiosas tradicionais reinterpretadas dentro da lógica do universo anfibio do jogo.

Figura 96: Ilustrações das Igrejas de Anura



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além dos componentes diretamente relacionados à mecânica, também foram produzidos desenhos auxiliares para o livro objeto e para o manual do jogo. Essas ilustrações complementares possuem função narrativa e editorial, auxiliando na composição visual das páginas e contribuindo para ampliar a imersão do leitor dentro do universo de Anura.

Por fim, o desenvolvimento das ilustrações demonstrou-se uma etapa fundamental para consolidar a personalidade visual de Conclave. A escolha por técnicas tradicionais de desenho manual, aliadas à construção de uma linguagem gráfica consistente e temática, permitiu criar um universo visual coeso, reconhecível e alinhado às intenções narrativas e lúdicas do jogo.

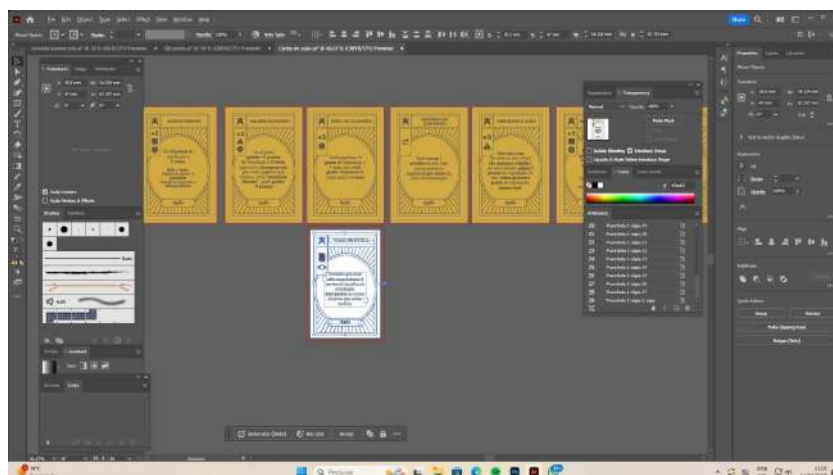
2.3.4.5. *Refinamento Gráfico*

Após a etapa de definição mecânica, validação dos playtests e consolidação da identidade visual do projeto, iniciou-se a fase de refinamento gráfico do Conclave. Essa etapa teve como principal objetivo transformar os elementos conceituais e protótipos de baixa fidelidade em componentes finais preparados para impressão gráfica, garantindo unidade visual, legibilidade, qualidade estética e adequação técnica para produção.

Para isso, todos os componentes passaram por um processo de reconstrução digital utilizando softwares de design gráfico e editoração. Inicialmente, as ilustrações desenvolvidas manualmente foram digitalizadas e tratadas para posterior aplicação nos diferentes materiais do jogo. O processo envolveu ajustes de contraste, limpeza de traços, padronização visual e adaptação para diferentes formatos de impressão.

Entre os principais elementos refinados estão as cartas do jogo (figura 97), consideradas um dos componentes centrais da experiência.

Figura 97: Processo Gráfico das Cartas do Jogo Conclave



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Cada categoria de carta recebeu uma identidade visual própria, utilizando cores, símbolos e estruturas gráficas específicas para facilitar a identificação rápida pelos jogadores durante a partida. Foram desenvolvidas cartas de estratégia (figura 98), cartas de boatos (figura 99), cartas de debate (figura 100), cartas de igrejas (figura 101) e cartas de personagens (figura 102), todas organizadas seguindo um sistema visual padronizado.

Figura 98: Cartas do Deck de Estratégia



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 99: Cartas de Boatos



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 100: Cartas de Debate



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 101: Cartas de Igrejas



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 102: Ilustrações Aplicadas nas Cartas



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Durante o desenvolvimento das cartas, houve grande preocupação com a hierarquia da informação, buscando equilibrar estética e funcionalidade. Elementos como títulos, descrições, ícones, custos, efeitos e indicações de pontuação foram reorganizados diversas vezes até atingir uma leitura mais intuitiva. Os ícones também passaram por refinamento para garantir melhor reconhecimento visual e diminuir a necessidade de consulta constante ao manual.

Um dos elementos gráficos desenvolvidos durante essa etapa foram os vitrais utilizados no verso das cartas. Inicialmente, os vitrais foram desenhados manualmente (figura 103), inspirados em estruturas ornamentais presentes em igrejas e construções religiosas clássicas. Posteriormente, esses desenhos passaram por um processo de vetorização digital (figura 104), permitindo ajustes mais precisos de forma, simetria e aplicação cromática.

Figura 103: Ilustrações Originais dos Vitrais



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Figura 104: Processo de Vetorização dos Vitrais



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Após a vetorização, os vitrais foram coloridos digitalmente utilizando uma paleta inspirada em pedras preciosas, iluminação de igrejas antigas e tons característicos da identidade visual do jogo. Além disso, foram utilizados recursos de inteligência artificial e manipulação digital para aplicar texturas, brilhos e efeitos de transparência que simulassem a aparência de vidro iluminado. O objetivo era criar uma sensação visual semelhante à de vitrais reais atravessados pela luz, reforçando o aspecto religioso e cerimonial presente em Conclave. Abaixo, na figura f, estão retratados os vitrais finais para impressão do verso das cartas.

Figura 105: Vitrais Finalizados



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Também foram refinados os tiles e componentes modulares do jogo, responsáveis por auxiliar na organização de elementos durante a partida. Nessa etapa, foram realizados ajustes de proporção, espessura de linhas, áreas de corte e encaixe, além da adaptação das artes para formatos compatíveis com impressão e acabamento gráfico (figura 106).

Figura 106: Processo de Montagem dos Tiles



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

O tabuleiro principal passou igualmente por um intenso processo de refinamento visual. Foram reorganizados caminhos, elementos de navegação, áreas de igrejas e sistemas de informação para melhorar a leitura espacial dos jogadores durante a partida. As ilustrações das árvores, igrejas e elementos naturais foram integradas à composição gráfica buscando manter equilíbrio entre ornamentação e clareza visual. A aplicação pontual de cor nas árvores também foi mantida para auxiliar na orientação dos jogadores dentro do mapa (figura 107).

Figura 107: Processo de Montagem do Tabuleiro Principal

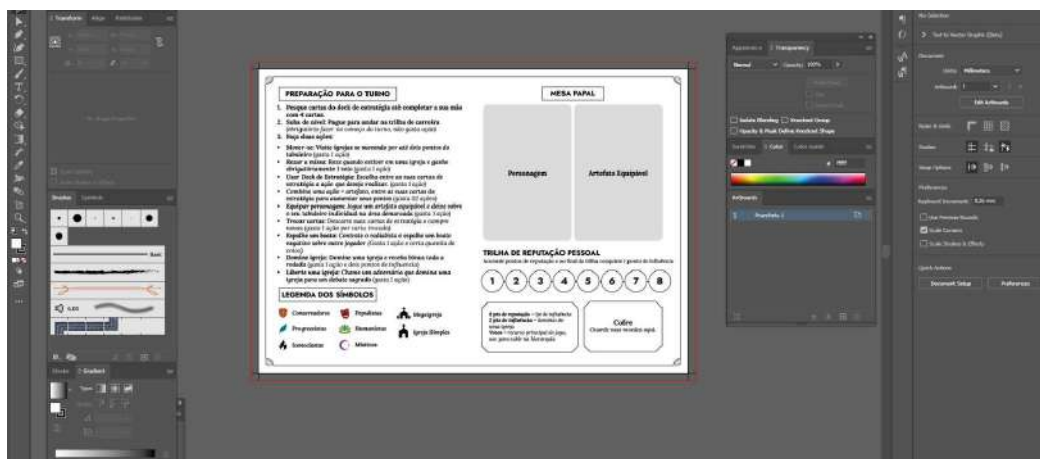


Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além disso, foram desenvolvidos os tabuleiros individuais dos jogadores (figura 108 e 109), que passaram por revisões estruturais baseadas nas observações realizadas durante os playtests. Informações redundantes foram removidas, novas legendas foram adicionadas e os

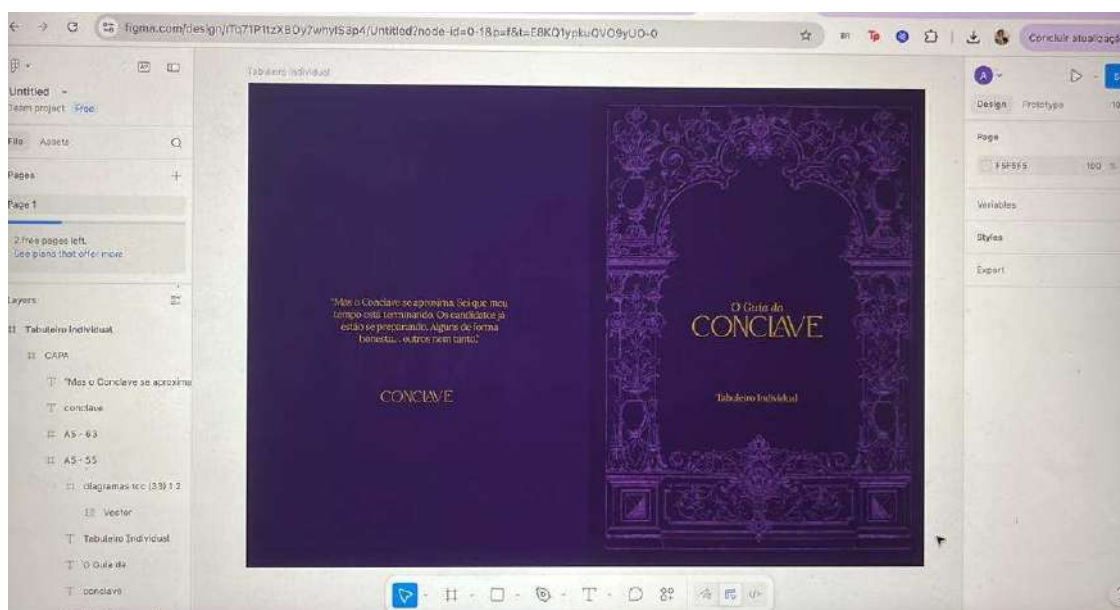
espaços de organização de componentes foram ajustados para melhorar a usabilidade durante a partida.

Figura 108: Processo de Montagem dos Tabuleiros Individuais



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

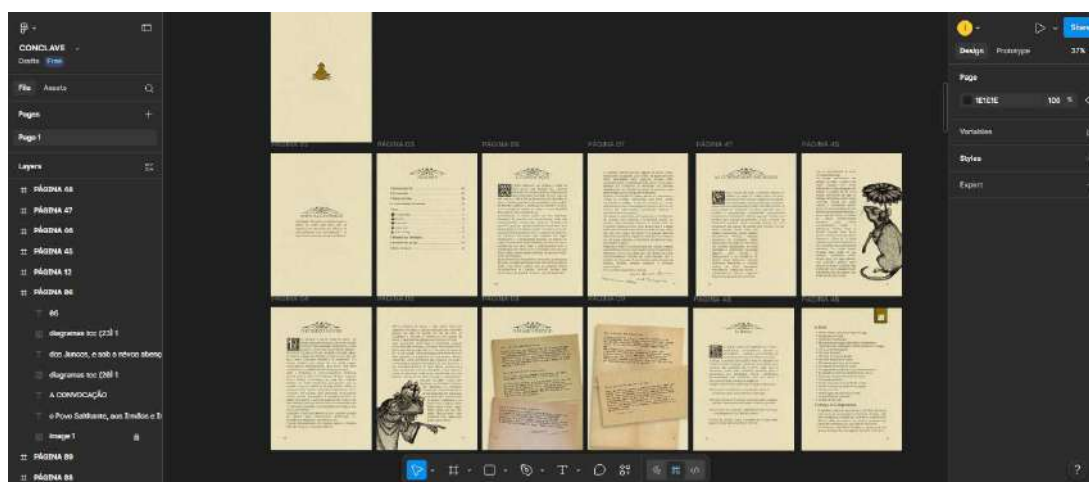
Figura 109: Processo de Escolha de Cores da Capa do Tabuleiro Individual



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além dos componentes voltados diretamente à mecânica do jogo, também foi desenvolvido o livro objeto (figura 110) de *Conclave*, responsável por reunir simultaneamente o manual de regras, a contextualização narrativa do universo de Anura e conteúdos complementares relacionados às ideologias, igrejas, personagens e curiosidades do reino.

Figura 110: Processo de Diagramação do Livro Objeto



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

O material foi concebido não apenas como um manual técnico de instruções, mas como uma extensão da experiência narrativa do jogo, buscando inserir o jogador no universo ficcional antes mesmo do início da partida. Para isso, o projeto gráfico do livro seguiu a mesma linguagem visual aplicada aos demais componentes, utilizando ilustrações em pontilhismo, elementos ornamentais inspirados em manuscritos religiosos, texturas envelhecidas e composições que remetem a documentos históricos e litúrgicos. Durante o refinamento, foram organizadas hierarquias tipográficas, sistemas de navegação visual, páginas introdutórias, separações temáticas e áreas explicativas das mecânicas, buscando equilibrar clareza informacional e imersão estética. Além das regras do jogo, o livro também recebeu elementos narrativos humorísticos, documentos fictícios, cartas oficiais e textos complementares que ajudam a aprofundar a construção do universo de Anura, fortalecendo o caráter autoral e editorial do projeto.

A etapa também contemplou o desenvolvimento da arte final da caixa do jogo (Figura 111). A embalagem foi pensada não apenas como proteção física dos componentes, mas também como elemento de comunicação visual e narrativa. A composição da capa buscou transmitir um conceito mais misterioso e sombrio, justamente para contrastar com o tom leve e satírico do jogo Conclave.

Figura 111: Processo de Montagem da Caixa



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Durante todo o refinamento gráfico, houve grande preocupação com aspectos técnicos relacionados à produção gráfica, como margens de segurança, sangrias, resolução de imagens, perfis de cor e preparação adequada dos arquivos para impressão. Essa etapa foi essencial para garantir que os materiais produzidos digitalmente mantivessem sua qualidade visual durante a fabricação física.

Por fim, o refinamento gráfico permitiu consolidar visualmente o universo de *Conclave*, transformando conceitos, ilustrações e mecânicas em um sistema gráfico completo, funcional e coerente. A integração entre ilustração manual, construção digital e recursos tecnológicos possibilitou a criação de uma identidade visual rica, imersiva e alinhada aos objetivos narrativos e lúdicos do projeto.

Os componentes gráficos do jogo, bem como cartas e demais peças impressas, podem ser encontradas na íntegra no apêndice E deste documento.

2.4. ENTREGA

2.4.1. Posicionamento de mercado

Na etapa de produção do jogo, tornou-se necessário compreender o posicionamento potencial do jogo dentro do mercado contemporâneo de jogos de tabuleiro modernos. Para isso, foi realizada uma análise comparativa considerando fatores como complexidade mecânica, quantidade de componentes, proposta temática, nível de interação entre jogadores e faixa de preço observada em jogos de referência do mesmo segmento.

Durante o desenvolvimento do projeto, observou-se que *Conclave* apresenta características próximas de jogos estratégicos modernos de médio e médio-alto peso,

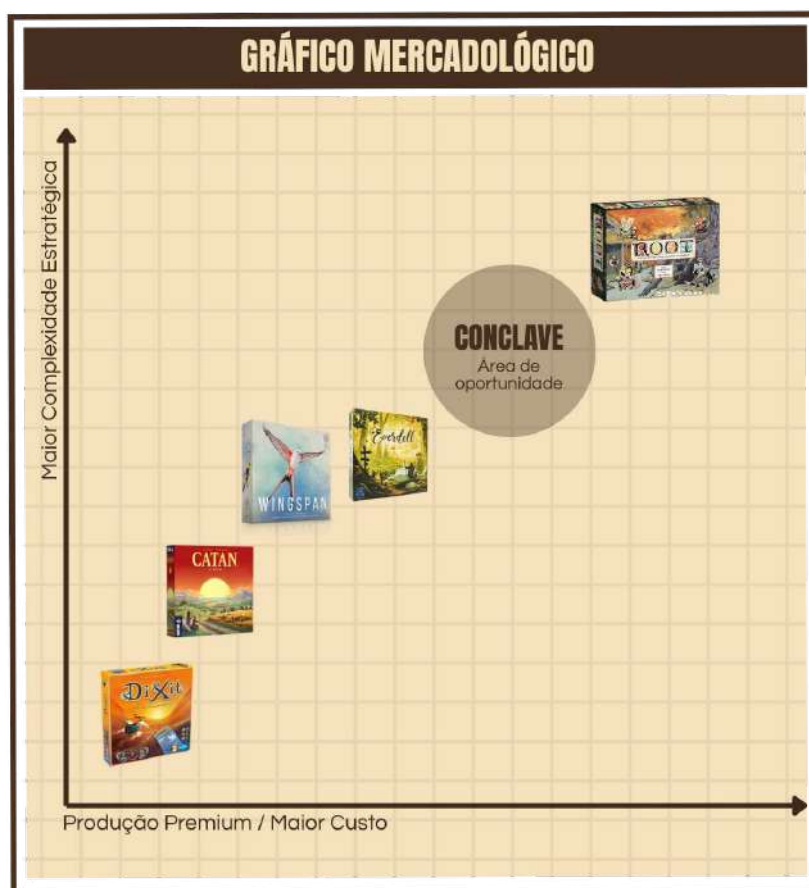
especialmente aqueles que valorizam forte identidade temática, interação direta entre jogadores, grande quantidade de componentes e elevada presença estética na mesa. Além disso, o projeto possui uma proposta visual e material mais elaborada, envolvendo componentes personalizados, impressão gráfica especializada, peças prototipadas em impressão 3D e acabamento refinado, fatores que impactam diretamente no custo de produção do produto final.

A fabricação do protótipo físico em gráfica especializada apresentou custo aproximado de R\$460,00 por unidade, sendo duas a quantidade total de produtos impressos, evidenciando que Conclave se enquadra em uma categoria de jogos com produção mais premium e maior densidade de componentes. Essa característica aproxima o projeto de títulos reconhecidos no mercado por sua qualidade material e profundidade estratégica, como *Root*, *Wingspan* e *Everdell*, afastando-se de jogos considerados mais acessíveis ou familiares, como *Dixit* e *Catan*.

Além do custo produtivo, a análise mercadológica também levou em consideração o perfil da experiência proposta pelo jogo. O Conclave apresenta elevada interação entre jogadores, presença de conflitos diretos, disputas territoriais, construção estratégica e mecânicas de sabotagem e debate político, posicionando-se mais próximo de jogos voltados ao público hobbyista do que de jogos casuais ou party games. Ao mesmo tempo, seu forte apelo visual, narrativa satírica e identidade estética autoral contribuem para diferenciá-lo dentro do segmento de jogos independentes contemporâneos.

Com base nessa análise, foi desenvolvido um gráfico de posicionamento mercadológico (figura 112) comparando Conclave com outros jogos de referência do mercado, considerando dois eixos principais: complexidade estratégica e custo/percepção de produção premium. O objetivo do gráfico é visualizar de maneira simplificada o espaço ocupado pelo projeto em relação aos seus principais concorrentes e inspirações dentro do universo dos jogos modernos.

Figura 112: Gráfico de Posicionamento Mercadológico



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

A interpretação do gráfico evidencia que *Conclave* se posiciona dentro de um segmento de jogos de tabuleiro modernos voltado a experiências mais estratégicas, temáticas e visualmente elaboradas. Em comparação aos títulos utilizados como referência, observa-se que o projeto ocupa uma posição intermediária entre jogos de média e alta complexidade, aproximando-se especialmente de *Root* e *Everdell* devido à forte presença de interação entre jogadores, diversidade de componentes e construção de uma identidade temática bastante marcante.

Jogos como *Dixit* e *Catan* aparecem em uma faixa de menor complexidade estratégica e produção mais acessível, sendo experiências mais voltadas à socialização casual e à introdução ao universo dos jogos modernos. Já *Wingspan* e *Everdell* apresentam um nível maior de sofisticação gráfica e material, utilizando componentes diferenciados e forte apelo visual como parte da experiência do jogador, característica que também se aproxima da proposta de *Conclave*.

Entretanto, enquanto *Wingspan* possui uma dinâmica mais contemplativa e de baixa interação direta, *Conclave* aproxima-se mais de jogos competitivos como *Root*, especialmente

pelo uso constante de conflitos, disputas territoriais, sabotagens, controle estratégico de regiões e necessidade de adaptação às ações dos adversários durante a partida. O jogo também incorpora mecânicas sociais relacionadas a debates, alianças temporárias e disputas ideológicas, reforçando ainda mais seu caráter competitivo e estratégico.

No eixo relacionado ao custo e percepção de produção premium, *Conclave* posiciona-se em uma faixa elevada devido à quantidade de componentes personalizados, materiais gráficos elaborados e preocupação estética presente em toda a construção visual do projeto. O custo de fabricação dos protótipos evidencia que o jogo se aproxima de produtos considerados premium dentro do mercado de jogos de tabuleiro independentes e hobbistas.

Dessa forma, o gráfico demonstra que *Conclave* possui potencial para dialogar com um público que busca experiências mais imersivas, estratégicas e visualmente marcantes, ocupando um espaço semelhante ao de jogos modernos reconhecidos pela profundidade mecânica e forte identidade temática, mas diferenciando-se pela abordagem satírica e pelo universo autoral construído em torno do reino de Anura.

2.4.2. Extensão do Jogo

Com o objetivo de explorar as possibilidades de expansão do sistema de jogo desenvolvido e demonstrar sua capacidade de receber novos conteúdos sem comprometer suas mecânicas principais, foi concebida uma extensão temática para *Conclave*. A proposta da expansão consiste na criação de um conjunto adicional de cartas estratégicas que pode ser adquirido e incorporado ao baralho original, ampliando as possibilidades de interação, tomada de decisão e variabilidade entre as partidas.

Para a construção da expansão, optou-se por utilizar como temática acontecimentos históricos reais relacionados à Igreja Católica, abrangendo tanto eventos antigos quanto episódios mais recentes que se tornaram marcantes no imaginário popular. A escolha dessa abordagem permitiu estabelecer uma conexão direta entre a inspiração histórica que permeia a narrativa de *Conclave* e novos elementos de jogo, mantendo o tom satírico e bem-humorado característico do universo de Anura.

A expansão foi composta por oito cartas distribuídas entre diferentes categorias já existentes no sistema do jogo, incluindo cartas de ação, sabotagem, defesa e artefatos equipáveis (figura 113). Entre os eventos representados encontram-se episódios como a Venda de Indulgências, o Grande Cisma do Ocidente, a Inquisição, o Conclave de Viterbo, as Cruzadas e referências contemporâneas como o caso do Padre do Balão e a imagem viral do Papa utilizando tênis esportivos. Cada acontecimento histórico foi reinterpretado de forma lúdica, transformando

seus elementos mais reconhecíveis em efeitos estratégicos compatíveis com as mecânicas de *Conclave*.

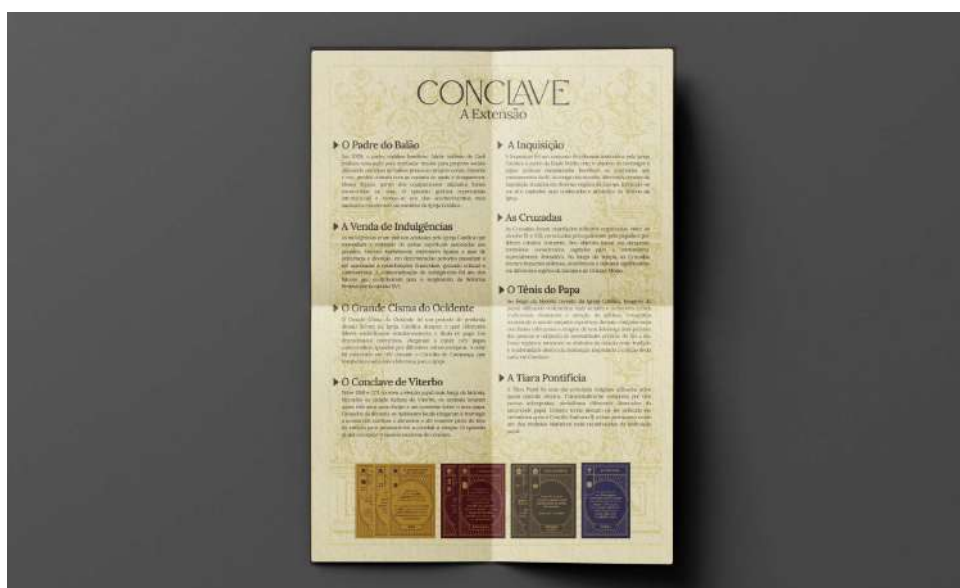
Figura 113: Cartas de Extensão do Jogo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Como forma de ampliar o potencial educativo da expansão, cada conjunto de cartas é acompanhado por um pequeno manual informativo que apresenta os acontecimentos históricos que inspiraram cada carta (figura 114). O material funciona como um complemento à experiência de jogo, oferecendo ao jogador um breve contexto sobre os eventos, personagens e situações retratados nas mecânicas. Dessa forma, além de incorporar novos elementos estratégicos à partida, a expansão também estimula a curiosidade e o aprofundamento do conhecimento, permitindo que os jogadores compreendam as referências históricas presentes nas cartas e estabeleçam conexões entre os acontecimentos reais e suas adaptações para o universo satírico de *Conclave*. Essa abordagem reforça um dos principais objetivos do projeto: utilizar a experiência lúdica como meio para despertar o interesse por temas complexos e incentivar a busca autônoma por informação e reflexão crítica.

Figura 114: Manual Informativo da Extensão do Jogo



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

Além de ampliar o conteúdo disponível para os jogadores, a expansão também evidencia a flexibilidade do projeto, demonstrando que novas cartas, narrativas e eventos podem ser incorporados ao sistema sem a necessidade de alterações estruturais nas regras principais. Dessa forma, o conjunto adicional atua não apenas como uma expansão temática, mas também como uma validação da capacidade de escalabilidade do jogo, permitindo futuras coleções inspiradas em outros acontecimentos históricos, personagens ou eventos relevantes para o universo narrativo de Anura.

2.4.3. Produto Final

Abaixo, estão disponibilizadas as fotos do produto final. As imagens a seguir apresentam o resultado final do processo de design, contemplando a organização dos componentes, a composição visual do tabuleiro, cartas, marcadores e demais elementos que constituem a experiência lúdica proposta. O registro fotográfico permite observar como as decisões tomadas durante as fases de pesquisa e desenvolvimento foram traduzidas em uma solução física coerente com os objetivos do projeto, unindo mecânicas, temática e linguagem visual em um único sistema de interação.

Figuras 115: Imagens do Produto Final



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2026)

3. CONCLUSÃO

A elaboração do jogo Conclave permitiu compreender o potencial do design de jogos de tabuleiro como ferramenta capaz de unir experiência, educação, narrativa, interação social e reflexão crítica em um único produto. Ao longo do desenvolvimento, foi possível explorar não apenas aspectos relacionados às mecânicas e à construção lúdica do jogo, mas também questões ligadas ao design de produto, identidade visual, experiência do usuário, prototipação física e construção narrativa autoral.

Partindo da proposta de criar um jogo estratégico ambientado em um universo satírico inspirado em disputas ideológicas, políticas e religiosas, o projeto buscou desenvolver uma experiência imersiva que estimula o envolvimento dos jogadores por meio do humor, da competitividade e da tomada de decisões. Nesse contexto, o universo fictício de Anura tornou-se um dos principais pilares do projeto, funcionando como elemento narrativo capaz de sustentar tanto as mecânicas quanto a identidade estética construída para o jogo.

A utilização da metodologia do Duplo Diamante contribuiu diretamente para a organização e amadurecimento do processo projetual, permitindo que as etapas de pesquisa, definição, desenvolvimento e refinamento fossem conduzidas de maneira estruturada. As análises de mercado, os estudos sobre jogos contemporâneos, os levantamentos sobre gamificação e experiência do usuário, assim como os testes realizados com jogadores, foram fundamentais para validar decisões e identificar melhorias necessárias ao longo do desenvolvimento.

Os playtests demonstraram-se especialmente relevantes para o projeto, uma vez que possibilitaram observar comportamentos reais dos jogadores, identificar problemas relacionados às mecânicas, clareza das regras e equilíbrio das partidas, além de fornecer percepções importantes sobre imersão, engajamento e experiência geral do usuário. A partir desses testes, diversas adaptações foram realizadas, contribuindo para tornar o jogo mais intuitivo, dinâmico e coerente com a proposta inicial.

Além das questões mecânicas, o projeto também evidenciou a importância do refinamento visual e material na construção da experiência do jogador. O desenvolvimento das ilustrações, da identidade visual, dos componentes físicos, das modelagens tridimensionais e do livro-objeto permitiu consolidar uma linguagem estética própria para Conclave, fortalecendo sua imersão narrativa e sua presença visual como produto.

Por fim, conclui-se que os objetivos propostos para este Trabalho de Conclusão de Curso foram alcançados, resultando em um jogo de tabuleiro funcional, validado e visualmente

consistente, capaz de articular estratégia, humor, crítica social e aprendizado em uma proposta autoral. Mais do que um produto final, Conclave representa a integração entre diferentes áreas do design e demonstra o potencial dos jogos como meios de comunicação, expressão criativa e construção de experiências significativas.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. *Brazil's teenagers lack support to deal with social media, survey says*. 2025. Disponível em: [Agência Brasil](#). Acesso em: 16 set. 2025.

AMAZON. *Detalhes dos produtos: jogos de tabuleiro*. Disponível em: [Amazon Brasil](#). Acesso em: 14 jun. 2025.

ANDRADE, Viviane Cavalcante; GOMES, Ketherin Alexsandra da Silva; MORIEL JUNIOR, Jeferson Gomes. Uma revisão sobre jogos de tabuleiro como estratégia didática no Ensino Médio. *Brazilian Journal of Development*, v. 6, n. 12, p. 100216-100232, 2020. Acesso em: 12 set. 2025.

BARTLE, Richard A. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research*, v. 1, n. 1, 1996. Acesso em: 23 jun. 2025.

BURKE, David. *Frogs: Biology, Ecology and Uses*. New York: Nova Science Publishers, 2009. Acesso em: 10 out. 2025.

CANAL, Claudia Patrocínio Pedroza; MACHADO, Renata da Silva. Cognição e cooperação entre jovens adultos em um jogo de tabuleiro cooperativo. *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, v. 10, n. 2, p. 128-158, 2018. Acesso em: 14 jun. 2025.

CAPRICHIO. Guia Prático do Julgamento de Bolsonaro [Instagram]. 4 set. 2025. Disponível em: [Instagram da Capricho](#). Acesso em: 9 set. 2025.

DOS SANTOS, Cristiane Alves; GRÜMM, Cristiane Aparecida Fontana. Proposta de um jogo de tabuleiro para o ensino do movimento do contestado nas séries iniciais. *Revista Eletrônica de Educação*, s.v., s.n., s.d. Acesso em: 14 jun. 2025.

FROST, Darrel R. *Amphibian Species of the World: An Online Reference*. Version 6.2. American Museum of Natural History, 2021. Disponível em: [Amphibian Species of the World](#). Acesso em: 16 set. 2025.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007. Acesso em: 14 jun. 2025.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001. Acesso em: 14 jun. 2025.

JONES, Steven E. *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge, 2008. Acesso em: 14 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011. Acesso em: 14 jun. 2025.

LAWRENCE, Elizabeth. Frogs as symbols in folklore and popular culture. *Folklore*, v. 106, n. 1-2, p. 25-36, 1995. DOI: <https://doi.org/10.1080/0015587X.1995.9715884>. Acesso em: 14 jun. 2025.

LEBRUN, Gérard. *A Igreja e o poder: estruturas e símbolos da autoridade papal*. São Paulo: Paulus, 2011. Acesso em: 14 jun. 2025.

LÓPEZ, José Antonio. El simbolismo de los anfibios en la cultura occidental. *Revista de Estudios Culturales*, v. 12, n. 2, p. 45-62, 2017.

LUDOPEDIA. *Ficha técnica dos jogos de tabuleiro*. Disponível em: [Ludopedia](#). Acesso em: 14 jun. 2025.

MURARO, Amanda Muniz. Produção de material didático na educação musical: uma proposta com jogos de tabuleiro. In: ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DA ABEM, 11., 2018. Anais [...]. 2018. Acesso em: 14 jun. 2025.

NATIONAL GEOGRAPHIC BRASIL. *Conclave 2025: os bastidores do Vaticano e os detalhes da eleição que escolheu o papa Leão 14*. Disponível em: [National Geographic Brasil](#). Acesso em: 16 set. 2025.

NPR. *Feels Good Man traces Pepe the Frog from hate symbol to democracy icon*. Disponível em: [NPR](#). Acesso em: 16 set. 2025.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975. Acesso em: 14 jun. 2025.

PINTEREST. *Inspirações de design de jogos de tabuleiro*. Disponível em: [Pinterest](#). Acesso em: 14 jun. 2025.

RICCARDI, Andrea. *História do Cristianismo: a Igreja de Jesus Cristo através dos séculos*. Petrópolis: Vozes, 2005. Acesso em: 16 set. 2025.

ROGERSON, Melissa; GIBBS, Martin; SMITH, Wally. Cooperating to Compete: The Mutuality of Cooperation and Competition in Boardgame Play. In: *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 2016. Acesso em: 14 jun. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. *CoDesign*, v. 10, n. 1, p. 5-14, 2014.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Se Deus fosse um ativista dos direitos humanos*. São Paulo: Cortez, 2018.

SHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHNEIDER, Rebecca. *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. New York: Routledge, 2011.

SOUSA, Micael. Como os jogos de tabuleiro modernos podem ensinar colaboração. In: *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação*. 2020. Disponível em: [Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação](#). Acesso em: 14 jun. 2025.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WELLS, Kentwood D. *The Ecology and Behavior of Amphibians*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

WOODS, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland, 2012.

APÊNDICE A

Questionário do público Hobbysta:

1. Quantos anos você tem?

Menos de 18 anos

18 – 25

26 – 30

31 – 40

41 – 45

Acima de 45

2. Com que frequência você joga jogos de tabuleiro?

Diariamente

Semanalmente

Quinzenalmente

Raramente

3. Quantos jogos de tabuleiro você possui aproximadamente?

Não tenho, prefiro alugar ou ir em locais com jogos

1 a 5

6 a 15

16 a 30

Mais de 30

4. Cite seus 3 jogos de tabuleiro favoritos e o porquê.

5. Quais são suas mecânicas de jogo favoritas? (Escolha até 3 opções)

Alocação de trabalhadores
Construção de baralho (deck building)
Controle de área
Draft
Programação de ações
Narração emergente
Gerenciamento de recursos
Negociação
Outro:

6. O que faz você considerar uma mecânica divertida ou interessante?

Interação entre jogadores
Tomada de decisão estratégica
Aleatoriedade controlada
Rejogabilidade
Narrativa envolvente
Progressão/desenvolvimento ao longo do jogo
Outro

7. Você costuma se lembrar mais de **momentos do jogo** ou da **mecânica em si**?

Por quê?
A mecânica do jogo
Os momentos vividos durante a partida
Ambos igualmente

8. Que tipo de sentimento uma mecânica bem aplicada pode despertar em você?

Satisfação por resolver um desafio
Surpresa
Engajamento com a história
Competitividade saudável
Imersão temática
Outro

9. Alguma mecânica já te fez aprender algo sem que você percebesse que estava aprendendo?

Sim

Não

Não tenho certeza

10. Se sim, o que você aprendeu?

11. O que costuma quebrar sua experiência com uma mecânica? (marque todas que se aplicam):

Regras mal explicadas

Desequilíbrio entre jogadores

Tempo de jogo longo demais

Mecânica desconectada da temática

Aleatoriedade excessiva

Outro

Questionário do público casual:

1. Quantos anos você tem?

Menos de 18 anos

18 – 25

26 – 30

31 – 40

41 – 45

Acima de 45

2. Com que frequência você joga?

Só em encontros com amigos/família

Algumas vezes por ano

Raramente, mas gosto

Nunca joguei muito, mas tenho interesse

3. Cite 1 ou 2 jogos que você gostou de jogar e por quê.

4. O que faz você achar um jogo de tabuleiro divertido?

Jogar com amigos
Rir e conversar durante o jogo
Ter que pensar para vencer
Sentir que estou dentro da história
Fazer escolhas e ver as consequências
Ver as peças ou o jogo “bonito”
Outro

5. Você se lembra de alguma parte de um jogo que te deixou empolgado(a) ou envolvido(a)? O que aconteceu?

6. O que você acha chato em um jogo?
Regras complicadas
Jogos demorados demais
Ter que esperar muito tempo pela vez
Não entender o que está acontecendo
Jogos muito competitivos
Outro

7. Você já aprendeu algo com um jogo sem perceber? Como foi essa experiência?

8. Se você fosse criar um jogo na floresta com criaturas mágicas, o que ele teria pra ser divertido?

Missões para completar
Itens mágicos e surpresas
Criaturas fofas ou misteriosas
Decisões importantes durante o jogo
Uma história que vai se revelando
Tabuleiro bonito e imersivo
Mecânica complexa
Mecânica muito simples
Outro

APÊNDICE B

NOTA DAS AUTORAS

Este jogo foi criado em homenagem a todos os sapos que estão por aí. Aqueles que observam em silêncio, os que debatem com intensidade e os que tomam decisões muito duvidosas.

SUMÁRIO

O Começo do Fim	04
A Convocação	06
O Diário Perdido	08
As Curiosidades Anurianas	10
O Jogo	11
Componentes	12
Recursos	14
Preparação	16
Visão Geral	18
Ações do Jogo	20
O Manual das Ideologias	27
O Manual das Igrejas	34
Tabelas de Apoio	40

O COMEÇO DO FIM

Por décadas, o pacato Reino de Anura foi guiado com pulso firme (e uma certa lentidão senil) por Sua Santidade Coaximus III, o mais longo, e meio cego, Sapo-Papa da história.

Recordista em discursos que ninguém entendia, jejuns de insetos simbólicos e banhos cerimoniais em água de poça benta, Coaximos manteve a fé preservada e o coaxar coletivo nas noites de lua cheia seguiu pontualmente regulamentado. Mas, como todo bom ciclo político, a estabilidade não dura para sempre.

Após a misteriosa (e convenientemente oportuna) partida para o Além de Coaximus III (que, segundo fontes oficiais, "escorregou em uma flor molhada durante um retiro espiritual"), uma grande crise se instalou entre os membros da alta cúpula anfíbia. O clima em Anura azedou como larva esquecida ao sol. O Conselho dos Anciãos, uma instituição teoricamente neutra, tentou intermediar a transição pacífica de poder. Mas bastou a primeira proposta de "indicar um líder interino" para que três anciões se ofendessem, dois se retirassem gritando e um simplesmente fingisse que estava hibernando.

Enquanto o caos institucional crescia, surgiam no lodo as figuras mais controversas, ambiciosas e... teatralmente espirituais que Anura já vira.

E assim foi convocado, com grande pompa e absoluta falta de consenso, o Grande Conclave.

Sob o pretexto de buscar o bem maior, mas com segundas, terceiras e quartas intenções tão evidentes quanto um sapo de gravata em dia de calor, os candidatos à sucessão se reúnem na área sagrada de Anura, composta pelas igrejas mais famosas do reino.

Aqui, promessas serão feitas e esquecidas, alianças serão formadas e traídas, e discursos emocionados (mas mal ensaiados) ecoarão pelo ar. Tudo isso em nome da fé... ou da vaidade. Entre as disputas pelo título de novo líder supremo, os jogadores vão testemunhar debates acalorados sobre moralidade (que ninguém vai seguir), manipulações políticas disfarçadas de atos heroicos, e um verdadeiro festival de egos inflados prontos para saltar no primeiro erro do adversário. O que começou como um processo religioso se transformou em uma disputa pantanosa de poder, intriga e manipulação.

Enquanto a plebe coaxava por esperança, os candidatos rezavam por votos. Enquanto os girinos anisavam por mudanças, os poderosos ansiavam por se manter... poderosos. E em meio a isso, o jogo se inicia: Quem será o novo Sapo-Papa? Aquele que for mais sábio? Mais honesto? Mais espiritual? Não. *Aquele que souber jogar melhor.*

04

05

A CONVOCAÇÃO



O Povo Saltitante, aos Irmãos e Irmãs do Clero Anuro, aos Mestres dos Cânticos Noturnos e a todas as Ordens Religiosas do Brejo: pelo poder investido à Cúria Sagrada dos Juncos, e sob a névoa abençoada dos Esporões de Lama, comunicamos que se faz necessária, com caráter de extrema urgência, a realização do Grande Conclave, com o propósito solene de eleger o novo Guardião Espiritual de nossa amada Anura.

Considerando a súbita morte de Sua Santidade Coaximus III, ocorrida sob circunstâncias ainda não completamente esclarecidas (embora investigações apontem para um possível acidente envolvendo uma vitória-régia escorregadia) e tendo em vista o crescente descontrole populacional entre os girinos da periferia, os conflitos territoriais nas margens da Lagoa Sussurrante e o preocupante aumento no número de sapos desmotivados espiritualmente, declaramos que a escolha de um novo líder é imprescindível para a manutenção da ordem, da fé e da tradição (mesmo que esta tradição inclua longos períodos de procrastinação institucionalizada).

Dessa forma, fica oficialmente convocada a participação de todos os sapos pertencentes às diferentes igrejas de Anura. Que todos aqueles que se julgarem dignos apresentem-se ao Conclave, trazendo consigo suas convicções e, se possível, um certo nível de dignidade.

06

O Conclave ocorrerá na área sagrada de Anura, espaço devidamente consagrado para receber os dignos (ou nem tanto) participantes deste momento decisivo. Estão convocados todos os membros do Clero Anuro, com exceção daqueles que atualmente se encontram em processo disciplinar por uso indevido de ninhos de joaninhas, cujas práticas seguem sob investigação e julgamento.

Durante a realização do evento, deverá ser respeitado o código de conduta estabelecido pela Cúria, sendo estritamente proibido o uso de técnicas de coaxar intimidadoras, bem como qualquer tentativa de troca de insetos por votos, prática considerada antiética e passível de severas sanções.

Para manter a população informada sobre o andamento da votação, será utilizado o tradicional sistema de fumaça, cuja coloração indicará o estado atual do Conclave: a fumaça verde-claro sinaliza que a votação ainda está em andamento; a fumaça verde-musgo indica que um novo Papa foi eleito; e a fumaça marrom representa problemas logísticos, ausência de consenso ou, em casos extremos, a ocorrência de churrasco não autorizado no pátio.

Rogamos a todos os participantes que tragam consigo suas melhores preces, seus coaxes mais eloquentes e, sobretudo, bom senso (ainda que este último item seja reconhecidamente escasso por estas bandas). Que o Espírito de Coaximus III nos ilumine nesta jornada de escolha, disputa, trapaça amigável e eventual reconciliação.

Pela Comissão Sagrada dos Anuros,

Fabian Bubbler Maximus

Dom Girinus Velhaço Irmão Pererequilda

07

O DIÁRIO PERDIDO

Dia 1 do ciclo das Nuvens Baixas.

Quando eu morrer, meu espírito não vai iluminar ninguém. Eles que me esqueçam. Estarei ocupado lá no Além Vida, provavelmente orando em silêncio, sem ninguém para me importunar sobre como o Frel habia se acobardado com as missas por causa do seu probleminha intestinal, ou porque o Padre Quentão espelhou (ofoca) da Madre Espirilda (mais uma vez). Terrei paz.

Dia 3 do ciclo da Névoa Persistente.

Hoje acordei com um pensamento inquietante: por que o santo papal nunca seca? Será um sinal divino?

O velho Bispo Velhaço, que é muito muito velho, veio ter uma conversa comigo hoje. Ele me disse: "Lembre-se, Coaximus, na política do charco, quem salta mais alto não é o que chega mais longe, é o que faz mais barulho." Anotei a frase imediatamente. Não sei exatamente o que significa, mas soa profundo.

Dia 9 do ciclo do Fungo Aromático.

Durante uma missa na Basílica do Fungo Bonto, alguém usou um incenso de musgo vencido. Metade da congregação batráquicos dançarinos. Alguns chamaram de milagre. Outros, de atestado olfativo. Resolvi oficializar o ocorrido como "A Revelação das Brumas de Musgo". Agora virou feriado.

Coaximus III

08

Dia 14 do ciclo das Ondas Longas.

O cargo de Papa de Anura é... cansativo. Cansativo e um pouco pegajoso. Todos esperam respostas para tudo: chuvas que não vêm, libélulas rebeldes, aumento do preço das larvas. Eu só queria um canto tranquilo para coaxar em paz.

Mas o Conclave se aproxima. Sei que meu tempo está terminando. Os candidatos já estão se preparando. Alguns de forma honesta, outros nem tanto. Recito boatos de subornos com ovos de perereca de luxo. Falsas visões espirituais. Sermons patrocinados. Sinto que essa será um dos Conclaves mais caóticos da história.

Dia 17 do ciclo da Lua Cheia de Lama.

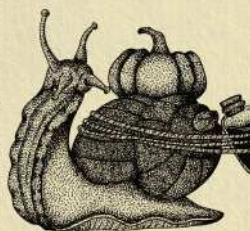
Hoje, ao caminhar próximo ao Lago dos Segredos, senti que estava sendo observado. O vento carregava cochichos... ou seriam coaxes? Racondi este diário embaixo da Pedra do Sapo Antigo, atrás da Segunda Grande Vitória-Régia, onde ninguém ousa mexer desde o caso do Bispo Cururu... Se alguém encontrar estas palavras: boa sorte. Que o espírito de Coaximus III (ou ao menos seu bom humor) te acompanhe. E lembre-se: na dúvida... sempre finja que foi uma escolha divina.

Coaximus III

09

AS CURIOSIDADES ANURIANAS

Com o passar das eras, a evolução colocou os anfíbios no topo da cadeia social do reino. Desenvolveram sistemas religiosos complexos, mas ainda assim, mantiveram alguns costumes surpreendentemente peculiares. Entre eles está o hábito de criar animais de estimação. Os mais populares são os ratinhos e camundongos, considerados companheiros inteligentes e carismáticos. Alguns sapos até treinam seus ratinhos para carregar pergaminhos. Existe inclusive um tradicional concurso anual chamado Roedor do Ano, responsável por causar discussões mais intensas do que várias eleições locais. Além dos animais domésticos, Anura também desenvolveu formas bastante peculiares de transporte. Como rodas nunca funcionaram muito bem em terrenos pantanosos, os sapos passaram a domesticar caramujos gigantes para auxiliar no deslocamento e no transporte de cargas. Esses moluscos colossais percorrem lentamente as estradas úmidas do reino carregando mercadorias, estruturas móveis e, ocasionalmente, líderes religiosos importantes demais para caminhar.



10

Mas as peculiaridades de Anura vão muito além disso.

Os relógios praticamente não existem no reino. A maioria dos sapos organiza sua rotina observando o comportamento dos insetos, a posição da lua ou o horário aproximado em que os vizinhos começam a coaxar. Como resultado, atrasos são muito comuns e socialmente aceitos, desde que acompanhados de uma desculpa minimamente dramática. Outra tradição curiosa é o hábito de batizar acontecimentos históricos com nomes excessivamente longos e específicos. Eventos como A Grande Discussão Sobre Quem Deixou a Porta do Mosteiro Aberta Durante a Chuva de 72 ainda aparecem em livros acadêmicos e são estudados com surpreendente seriedade. Em Anura, boatos circulam mais rápido do que qualquer informação oficial. Muitas vezes, um sapo descobre um escândalo político antes mesmo do próprio envolvimento. Isso explica por que o radialista local é considerado uma das figuras mais influentes de todo o reino.



11

O JOGO

Em Anura, vocês são membros do Clero — estrategistas, articuladores, devotos e oportunistas — reunidos para participar do Grande Conclave que decidirá o novo Papa. Ao longo da partida, cada jogador buscará expandir sua influência entre as igrejas, manipular acontecimentos e conduzir sua ascensão até o posto mais alto da hierarquia. Cada ação realizada contribui para a construção de estratégias únicas, combinando movimentação pelo território, uso de cartas e interações diretas com outros jogadores.

O jogo se desenvolve a partir de três pilares principais:

- Expandir sua influência, conquistando igrejas e garantindo apoio entre diferentes ideologias;
- Utilizar cartas de estratégia, incluindo ações, artefatos, defesas e sabotagens para moldar o rumo da partida;
- Gerenciar seus recursos, equilibrando votos, reputação e posicionamento na trilha de carreira.

Ao final da partida, vence o jogador que chegar mais longe na hierarquia da trilha de carreira.

12

A Lista

- 01 livro-objeto, contendo as regras do jogo;
- 01 tabuleiro principal;
- 06 tabuleiros individuais;
- 144 cartas de estratégia, subdivididas em diferentes categorias: Ação, Sabotagem, Defesa, Artefatos e Coringas;
- 26 cartas de personagens;
- 60 cartas de boatos;
- 20 cartas de temas de debate;
- 09 cartas das Igrejas de Anura;
- 09 suportes para as cartas de igrejas;
- 06 organizadores individuais para armazenamento;
- 12 marcadores de tempo em formato de moscas;
- 06 meeple de jogo em formato de sapos;
- 30 cédulas de debate;
- 06 tiles quadrados para a trilha de carreira;
- 06 tiles redondos para trilha de reputação;
- 35 fichas de voto;
- 01 baú organizador de fichas de voto;
- 01 ampulheta personalizada;
- 01 marcador de pilha de descarte;
- 01 dado de dez lados.

Conheça os Componentes

O tabuleiro principal representa o território de Anura, onde ocorrem as principais interações do jogo. Nele estão localizadas as igrejas que podem ser conquistadas, além da trilha de carreira, que indica o progresso dos jogadores rumo ao posto mais alto da hierarquia.

Os tabuleiros individuais auxiliam na organização das ações e recursos de cada jogador, servindo como guia

13

durante o turno e facilitando a compreensão das mecânicas disponíveis.

As cartas de estratégia são responsáveis por grande parte das interações do jogo. Elas permitem realizar ações, utilizar artefatos, defender-se de ataques, sabotar adversários ou adaptar estratégias conforme o andamento da partida.

As cartas de personagens representam figuras influentes dentro do Conclave, cada uma com habilidades específicas que podem alterar a dinâmica do jogo e oferecer vantagens estratégicas. Já as cartas de debate e de boatos são usadas para estratégias específicas de cada jogador ao longo da partida.

As fichas de votos funcionam como o principal recurso do jogo, sendo utilizados para realizar ações, avançar na trilha de carreira e interagir com diferentes elementos do tabuleiro.

Os tiles redondos marcam os pontos de reputação no tabuleiro individual de cada jogador, podendo influenciar resultados de ações e interações ao longo da partida. Já os tiles quadrados, marcam a progressão da trilha de carreira no tabuleiro principal, e indicam a posição de cada jogador na hierarquia geral do jogo.

Os meeple em formato de sapos são as peças que representam as movimentação pelo tabuleiro principal e devem ser movidos quando os jogadores decidirem andar entre as igrejas e demais pontos do mapa.

Os marcadores de tempo em formato de moscas são utilizados para acompanhar a progressão das rodadas e controlar limites de ações durante o jogo.

E, por fim, os organizadores individuais permitem que cada jogador mantenha seus componentes organizados, facilitando o acesso durante a partida e contribuindo para a fluidez do jogo.

14



Em Conclave, existem três tipos principais de recursos: votos, reputação e influência. Cada um possui uma função específica dentro da estratégia do jogo. Compreender a diferença entre eles é fundamental para jogar bem.

Votos

Os votos representam seu poder político imediato dentro do jogo. Eles são utilizados para:

1. Subir na trilha de carreira;
2. Pagar custos de ações (como contratar o radialista);
3. Receber recompensas ao longo da partida.

Os votos são o recurso mais frequente e circulam constantemente entre os jogadores.

Pense nos votos como sua "moeda de troca".

Reputação

A reputação representa sua credibilidade e prestígio dentro de Anura. Ela é acumulada ao longo da partida e serve para:

1. Desbloquear pontos de influência;
2. Medir o seu progresso no jogo.

Ao atingir 08 pontos de reputação, você ganha 01 ponto de influência. A reputação pode ser perdida em ações negativas, como derrotas em debates ou efeitos de sabotagem.

Pense na reputação como sua "imagem pública".

15

Influência

A influência representa seu poder real sobre o território. Ela é utilizada exclusivamente para:

1. Conquistar igrejas no tabuleiro.

Para reivindicar uma igreja, você precisa:

1. Gastar 02 pontos de influência;
2. Utilizar 01 ação do seu turno.

Após conquistar uma igreja, você passa a:

1. Acumular votos a cada rodada;
2. Controlar aquela região do mapa.

Você também pode perder pontos de influência em ações negativas, como boatos ou sabotagens.

Pense na influência como seu "poder de controle".

Dica de Jogo:

Uma boa gestão desses três recursos é essencial. Acumule reputação para gerar influência, use influência para dominar igrejas e transforme esse domínio em mais votos para subir mais rápido na hierarquia e chegar primeiro ao objetivo.

16



Preparação dos Componentes

1. **Tabuleiros:** Entregue um tabuleiro individual para cada jogador. Deixe o tabuleiro principal no centro da mesa.
2. **Deck de cartas:** Embaralhe todos os decks de cartas (estratégia, personagens, boatos e temas de debate). Mantenha-os separados com auxílio do organizador de cartas, com as faces para baixo.
3. **Igrejas:** Prepare as igrejas nos lugares demarcados no mapa. Elas podem ser alocadas de forma aleatória no tabuleiro e podem mudar de posição entre uma partida e outra. Se a partida for composta por 05 a 06 jogadores → todas as 09 igrejas deverão estar em jogo. Se a partida for composta de 03 a 04 jogadores → 05 igrejas aleatórias deverão estar no jogo. Neste último caso, embaralhe as cartas sem olhá-las (elas são dupla face). Retire uma carta por vez e posicione no suporte em cima do tabuleiro.
4. Deixe os marcadores de tempo, dado e ampulheta sempre à mão, em algum local da mesa de fácil visualização e acesso para os jogadores.



17

Preparação Individual

A. Cada jogador recebe:

- 01 tabuleiro individual;
- 01 organizador individual de componentes, contendo: 01 meeple de sapo, 01 tile redondo, 01 tile quadrado e 05 cédulas de debate;
- 03 cartas aleatórias de personagens;
- 04 cartas aleatórias do deck de estratégia;

Ponto importante: Você pode manter as cartas de estratégia em sua mão ocultas ou abertas durante o jogo.

B. Mantenha uma carta de personagem entre as três de sua mão. A carta escolhida te representará durante toda a partida e não poderá ser trocada. Você pode basear a sua escolha pela habilidade do personagem, pela ideologia ou pela sua estratégia de jogo. Ao final da sua escolha, descarte as outras cartas.

C. Antes do início da partida, os jogadores participam de um draft de cartas, que permite escolher estrategicamente suas cartas iniciais.

- Cada jogador recebe 04 cartas de estratégia.
- Todos os jogadores analisam suas cartas e escolhem 01 carta para manter.
- As cartas restantes são passadas para o jogador ao lado no sentido horário.
- Com as novas cartas recebidas, cada jogador escolhe novamente 01 carta para manter.
- Repita esse processo até que todos estejam novamente com 04 cartas em mãos.

Ao final do draft, cada jogador terá uma mão inicial composta apenas por cartas escolhidas estrategicamente.

18

Conclave é jogado ao longo de rodadas. Durante cada uma delas, os jogadores realizam turnos, em ordem, até que a rodada se encerre (quando todos os jogadores da mesa completarem suas jogadas).

Ascensão na Hierarquia

A. A Hierarquia do jogo é representada pela Trilha de Carreira, localizada no tabuleiro principal do jogo.

B. Ao longo da partida, os jogadores utilizam votos para avançar nessa trilha, aproximando-se do cargo mais alto do Conclave. No início do seu turno, e antes de realizar qualquer ação, você pode optar por pagar a quantidade de votos indicada na trilha de carreira para avançar uma ou mais posições.

1. Esse movimento não consome ações do seu turno;
2. Ele deve ser, obrigatoriamente, realizado antes de outra jogada;

C. Caso o jogador opte por não realizar esse avanço no momento, ou esqueça de fazê-lo, deverá aguardar até o início de seu próximo turno para realizar essa movimentação novamente. Ao alcançar 20 pontos na trilha de carreira, o jogador é imediatamente declarado Papa, vencendo a partida de forma instantânea.



19

Estrutura de Turnos

A. Em seu turno, você poderá realizar **02 ações**, conforme indicado em seu tabuleiro individual. As ações possíveis são:

1. Movimente-se pelo tabuleiro;
2. Reze a missa em alguma igreja do mapa e garanta sua pontuação;
3. Jogue uma carta do deck de estratégias;
4. Combine cartas de ação + artefatos para aumentar seus pontos;
5. Equipe o seu personagem com artefatos equipáveis;
6. Contrate o radialista e espalhe um boato de outro jogador;
7. Descarte uma carta e compre outra do deck de estratégias;
8. Conquiste uma igreja para acumular votos;
9. Inicie debates políticos para atrapalhar o jogo do seu adversário.

Algumas ações podem ativar habilidades de cartas ou personagens, gerando efeitos extras que ampliam suas possibilidades estratégicas.

C. Ao finalizar suas duas ações, complete as cartas da sua mão comprando mais do deck de estratégias, mantendo-se sempre com 04 cartas.

D. No final do seu turno, a preferência de jogo passa para o próximo jogador ao seu lado (em sentido horário).

Nota de Jogo

Nos primeiros turnos, as ações tendem a ser mais simples pois você ainda estará buscando pelos recursos do jogo. Conforme a partida avança, as possibilidades estratégicas se expandem e a quantidade de fichas de voto vai aumentando, tornando as movimentações muito mais complexas.

20

Em cada turno, você terá duas ações, essa sessão descreve cada uma das ações possíveis em mais detalhes.

Movimente-se Pelo Tabuleiro

Custo: Gasta 01 ação

Efeito: Mova seu meeple por até 02 espaços pelo tabuleiro.

- A movimentação permite acessar novas igrejas, disputar territórios e interagir com outros jogadores.
- É importante lembrar que, muito provavelmente sua primeira ação no jogo será andar no tabuleiro, pois para fazer as demais ações é necessário estar no território de alguma das Igrejas de Anura.

Reze a Missa

Custo: Gasta 01 ação

Efeito: Ao realizar a missa, você recebe obrigatoriamente 01 voto.

- Essa ação garante recursos básicos e pode ser usada de forma estratégica ao longo da partida.

Comprar e Descartar Cartas

Custo: Gasta 01 ação por carta

Efeito: Descarte uma ou mais cartas da sua mão e compre novas do deck de estratégia.

- Essa ação permite ajustar sua estratégia ao longo da partida.

21

Jogue uma Carta de Estratégia

Custo: Gasta 01 ação

Efeito: Escolha uma carta da sua mão e execute seu efeito.

1. Algumas cartas podem gerar pontos, bônus ou ações especiais;
2. Outras permitem sabotar adversários;
3. Nem todas garantem pontuação.

Algumas cartas precisam de movimentações extras para pontuar, nesse caso:

1. Role o dado para verificar o sucesso da ação;
2. Resultado positivo: A ação foi bem-sucedida e você pode reivindicar o bônus descrito na carta;
3. Resultado negativo: A ação falha, a carta é descartada e você perde sua ação sem pontuar.

- Cartas coringa ou especiais sempre têm sucesso, sem necessidade de rolagem de dado.



22

Combine ação + artefato consumível

Custo: Gasta 02 ações

Efeito: Use uma carta de ação combinada com um artefato consumível. Essa combinação potencializa o efeito da ação, podendo:

1. Aumentar a quantidade de bônus daquela carta;
2. Melhorar as chances de sucesso de conseguir aquele bônus.

Para combinar uma ação com um artefato consumível você precisa:

1. Jogar uma carta de ação junto com uma carta de artefato consumível (precisa ser necessariamente um consumível);
2. Se pontuar, recolla os ganhos imediatamente;
3. Depois de usar, o artefato vai para a pilha de descarte.



23

Equipe o Seu Personagem

Custo: Gasta 01 ação

Efeito: Jogue um artefato equipável e deixe sobre o seu tabuleiro individual na área demarcada.

- Alguns artefatos permanecem ativos por um número limitado de usos (essa quantidade de usos estará descrita na carta utilizada, se possuir limite);
- Enquanto equipado, concede bônus contínuos ao jogador
- Pode ser removido, roubado ou destruído por outros jogadores.



24

Contrate o Radialista

Custo: Gasta 01 ação + votos

Efeito: Espalhe um boato sobre outro jogador:

1. Pague a quantidade de votos necessária;
2. Indique para a mesa quem será a vítima do boato;
3. O jogador que recebe o boato pega uma carta aleatória do deck;
4. Ele deve pagar a penalidade descrita na carta e em seguida manter a carta em seu tabuleiro.

O boato aplicado pode causar perda de reputação, votos ou influência. Todas as cartas são negativas, então a sabotagem é sempre garantida. O impacto depende do nível do boato (leve, médio ou grave).

- O custo do boato aumenta progressivamente (Ex: Na primeira contratação, você paga 01 ficha de voto. Na segunda, pagará 02 fichas e assim por diante).
- Se um jogador acumular mais de 03 boatos recebidos, ele deve regressir 01 casa na trilha de carreira.



25

Conquiste uma Igreja

Custo: Gasta 01 ação + 02 pontos de influência

Pré-requisito: Alcance 08 pontos de reputação para obter 01 ponto de influência. Acumule 02 pontos de influência.

Efeito: Reivindique o controle de uma igreja no tabuleiro.

1. Coloque seus marcadores de pontos de influência na igreja;
2. Passe a dominar aquela região.

As igrejas de Anura funcionam como uma fonte de recursos, por isso é importante conquistá-las. Ao final de cada rodada, receba a quantidade de votos relacionados à igreja que está em sua posse. É importante lembrar que as igrejas pontuam de formas diferentes, e isso depende se ela é uma mega-igreja ou uma igreja simples. As mega-igrejas podem bonificar o jogador em até 07 votos. As igrejas simples bonificam em até 05 votos.

Essa pontuação também pode ser variável dependendo da ideologia do seu personagem (consulte tabelas de apoio na página x deste manual):

1. Mesma ideologia: pontuação total
 2. Ideologias compatíveis: Desconto de 01 voto na bonificação
 3. Ideologias opostas: Desconto de 02 votos na bonificação
- **Não esqueça de cobrar o dízimo:** todos os outros jogadores que passarem pela sua igreja (fazendo paradas ou utilizando-a como caminho para chegar ao seu destino) devem obrigatoriamente pagar uma ficha de voto ao dominador da igreja.
 - Não existe limite de igrejas que podem ser conquistadas por um único jogador.
 - Tome cuidado! Algum jogador pode tirar a sua igreja de você!

26

Inicie um Debate

Custo: Gasta 01 ação

Pré-requisito: Você deve estar posicionado na igreja do adversário o qual deseja debater.

Efeito: Desafie o controle de uma igreja por meio de um debate.

1. O desafiado sorteia um tema;
2. Cada jogador tem 01 minuto para argumentar;
3. Os demais jogadores votam secretamente no vencedor.

Os discursos podem seguir a ideologia dos personagens, ou podem ser estratégicos para ganhar os votos de outros jogadores.

- Se o resultado do debate for **empate**: O defensor mantém a igreja, nenhuma penalidade é aplicada aos jogadores.
- Se o resultado for **vitória do desafiante**: O defensor perde o controle sobre a igreja, deve se mover para outro lugar do mapa imediatamente e perde 02 pontos de reputação. Já o desafiante ganha 01 ponto de influência e 02 fichas de voto.
- Se o resultado for **vitória do defensor**: O desafiante perde 03 pontos de reputação e deve pagar ao defensor 02 votos. O defensor mantém sua igreja e recebe 02 votos do desafiante.



27

O MANUAL DAS IDEOLOGIAS



Com a ausência de Coaximus III, não foi apenas o poder que ficou em disputa — foram também as ideias.

Por anos, as diferenças ideológicas em Anura permaneceram cuidadosamente abafadas sob discursos longos, rituais confusos e decisões que, na maioria das vezes, não levavam a lugar algum. No entanto, sem uma liderança central para manter a aparência de ordem, aquilo que antes era sussurrado nos bastidores começou a ecoar pelos brejos.

Sapos que antes apenas concordavam por conveniência passaram a defender suas visões com entusiasmo questionável. Sermões tornaram-se debates, debates tornaram-se conflitos, e conflitos... bem, esses rapidamente se tornaram escândalos.

Alguns defendem a tradição acima de tudo, outros acreditam na renovação das estruturas, há aqueles que preferem não seguir regra alguma, e ainda os que mudam de opinião conforme a maré (ou conforme os votos disponíveis).

A seguir, conheça as ideologias que moldam (e desestabilizam) o futuro de Anura.

28

Os Progressistas

"Nenhum sapo deve ser forçado a coaxar igual ao outro."

Valorizam a liberdade individual, a expressão e o direito de coaxar como quiserem. São conhecidos por suas assembleias caóticas e debates intermináveis sobre o tamanho ideal de um nenúfar público.

Surgiram na Cidade das Latinhas, um antigo lixão humano transformado em metrópole anfíbia, onde o contato com o "mundo exterior" inspirou novas ideias sobre progresso e direitos individuais. Acreditam que o pântano precisa respirar novos ares — literalmente.

São ágeis, criativos e frequentemente otimistas demais para o próprio bem. Costumam propor soluções inovadoras, que às vezes resolvem problemas... e às vezes criam outros ainda mais interessantes.

No Conclave, tendem a explorar o tabuleiro, assumir riscos e buscar oportunidades onde outros ainda estão debatendo se devem ou não agir.



29



Os Conservadores

"Se funcionou antes, continuará funcionando."

Defensores da tradição e da ordem, os sapos conservadores acreditam que "o musgo antigo é o mais seguro de pisar". Desconfiam de mudanças rápidas e veneram as antigas escrituras dos grandes anfíbios sábios.

A ideologia conservadora nasceu nas Florestas de Carvalho, onde os primeiros sapos-sacerdotes criaram um código moral baseado na estabilidade e na hierarquia. Para eles, o pântano floresce apenas quando cada um conhece seu lugar. São conhecidos por seus discursos longos, suas pausas dramáticas e sua habilidade impressionante de transformar qualquer decisão simples em um ritual de três etapas e meia. Dentro da Conclave, tendem a jogar de forma calculada e paciente, acumulando poder de forma constante, ainda que lentamente. Afinal, pressa nunca foi uma virtude reconhecida por eles.



30



Os Humanistas

"Nenhum brejo floresce sozinho."

Valorizam a empatia, a colaboração e o respeito à vida — de sapos a insetos. São os mediadores dos conflitos e acreditam que o poder deve servir ao coletivo, não ao indivíduo.

Os humanistas surgiram nas Terras Floridas, quando um grupo de curandeiros começou a questionar o dogma da guerra e da dominação. Acreditam que a verdadeira liderança vem do cuidado e da sabedoria, não do medo.

Idealistas, conciliadores e eternos defensores do bem comum (mesmo quando ninguém pediu).

Em Anura, são conhecidos por buscarem construir relações, evitarem conflitos diretos e crescerem de forma sustentável, ainda que, em um ambiente competitivo, isso exija certa... flexibilidade ética.



31



Os Iconoclastas

"Onde há lama, há liberdade."

Os que rejeitam tudo, especialmente aquilo que parece importante. Não acreditam em hierarquias nem em instituições. Para eles, toda forma de poder centralizado é uma poça estagnada. Nascidos nos Canais Subterrâneos de Anura, se organizaram após uma revolta contra o controle das igrejas sobre os recursos do brejo.

Os Iconoclastas não seguem regras, não respeitam tradições e, em muitos casos, não concordam nem entre si. Para eles, o sistema está errado por definição, e qualquer tentativa de organizá-lo é apenas mais uma prova disso.

São imprevisíveis, caóticos e surpreendentemente eficazes quando menos se espera. Sua principal estratégia é simples: desestabilizar o que já está funcionando (ou pelo menos o que parecia estar).

Em Anura, são os principais agentes de conflito, sabotagem e reviravolta. Se algo saiu do controle, há uma boa chance de um Iconoclasta estar por perto, sorrindo, observando ou fingindo que não foi com ele.



32



Os Místicos

"A verdade está entre os ecos."

Intérpretes dos sinais, ouvintes do invisível e grandes entusiastas de qualquer coisa que não possa ser comprovada. Seus rituais são incompreensíveis para a maioria, mas mesmo os céticos reconhecem que os místicos têm uma estranha capacidade de prever o inesperado.

A ideologia mística brotou nas Terras Fúngicas, onde cogumelos luminescentes crescem sob o luar. Dizem que os primeiros místicos ouviram as vozes do brejo e aprenderam a interpretar os sons da natureza como mensagens divinas.

Suas decisões nem sempre seguem lógica aparente, mas isso raramente os impede de agir com convicção absoluta. Operam de forma imprevisível, confiando tanto na intuição quanto nas circunstâncias. Às vezes parecem perdidos... até que, de repente, não estão.



33



Os Populistas

"Eu coxo por vocês!"

Carismáticos, persuasivos e profundamente comprometidos com aquilo que estiver funcionando no momento.

Os Populistas acreditam no poder do discurso, especialmente quando ele agrada. São mestres em conquistar apoio, adaptar narrativas e dizer exatamente o que precisa ser dito (independentemente do que pensavam antes). A ideologia populista nasceu durante a Grande Seca das Vitória-Régias, quando um sapo carismático prometeu "água para todos" e virou herói nacional. Desde então, o populismo é visto como uma arte de seduzir multidões com promessas tão infladas quanto um sapo em época de acasalamento.

Sua força está na conexão com os outros, ainda que essa conexão seja, ocasionalmente, estratégica.

Em Anura, crescem através da influência social, alianças e manipulação sutil (ou nem tanto). Se há uma multidão, há um Populista liderando... ou pelo menos tentando.



34

O MANUAL DAS IGREJAS

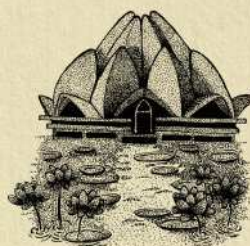
Espalhadas pelos brejos, lagoas e margens mais ou menos sagradas, as igrejas são centros de poder, influência e, ocasionalmente, decisões questionáveis.

Cada uma delas representa não apenas um espaço físico, mas também um reflexo das crenças que ali predominam, moldando comportamentos, discursos e, claro, disputas.

Algumas igrejas são grandiosas, antigas e respeitadas, estruturas que resistiram ao tempo, às enchentes e a reformas que nunca foram concluídas. Outras são menores, mais discretas, mas nem por isso menos estratégicas. Em Anura, tamanho nem sempre é sinônimo de importância... embora ajude na hora de impressionar. Durante a Conclave, essas igrejas tornam-se pontos centrais de conflito. Controlá-las significa mais do que ocupar um espaço: significa garantir recursos, influência e presença no território. Naturalmente, isso faz delas alvos constantes de interesse, negociação e, inevitavelmente, disputa.

E como toda boa instituição em Anura, cada igreja já possui uma inclinação ideológica definida, o que pode facilitar alianças... ou tornar qualquer tentativa de domínio uma experiência levemente constrangedora.

35



A Igreja da Imaculada Vitória-Régia

Erguida sobre um lago de águas calmas, é o templo mais ornamentado de Anura. Dizem que cada pétala dourada foi doada por nobres sapos de linhagem antiga. A fundação da igreja é atribuída à Madre Reginalda, famosa por proibir qualquer forma de dança, música ou alegria após as orações.

Igreja do Carvalho Eterno

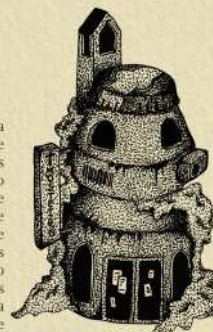
Construída em cima de um carvalho milenar, a igreja é uma fortaleza natural. Foi construída por Bispo Casquildo, que afirmava ouvir vozes divinas vindas do tronco (mais tarde descobriu-se que eram esquilos discutindo sobre nozes). Os fiéis são conhecidos por sua rigidez: toda cerimônia começa com uma oração e termina com uma inspeção de uniformes.



36

O Mosteiro da Cidadela Santa

Localizada dentro de uma velha embalagem de leite fermentado da era dos humanos, essa igreja é o retrato da modernidade anfíbia. Sob liderança do Padre Pixel, possui ar-condicionado e transmissões ao vivo das missas pelo aplicativo CoaxaTube. Para os seus seguidores, a fé não precisa apenas ser sentida, ela pode (e deve) ser compartilhada e, se possível, monetizada.



O Templo da Areia

No coração árido de Anura, onde nem o musgo ousa crescer, ergue-se o Templo da Areia. Seu fundador, Sapo Mandrágoro, dizia ouvir vozes dos ventos do deserto que o guiavam em transe. Os rituais envolvem longos jejuns, visões místicas e o consumo de "água do milagre" (que ninguém sabe bem de onde vem).



37

A Basílica do Fungo Bento

Localizada sob um cogumelo gigante que brilha à noite, a Igreja Fungi nasceu quando o sapo Padre Trufonildo afirmou ter visto o rosto de uma divindade estampado num mofo luminoso. Desde então, os fiéis acreditam que a iluminação espiritual vem... por esporos. Os cultos são realizados sob neblina densa e cheiram fortemente a fermento, o que explica por que muitos saem "vendo coisas" após a missa.

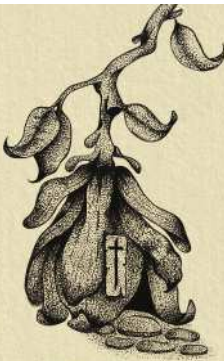


38



A Capela da Abóbora Santa

Erguida dentro de uma enorme abóbora oca, a Igreja da Abóbora Santa é conhecida por seus sermões cheios de metáforas e pelo café orgânico servido após as celebrações. O Bispo Mandarinô fundou o templo após declarar que "a fé precisa ser sazonal, como as folhas". É uma igreja moderna, onde os fiéis são livres para reinterpretar as escrituras conforme o humor do dia.



A Irmandade da Água Divina

Escondida nos canos e encanamentos de Anura, dentro da concha de uma caramujo centenário, essa igreja surgiu como abrigo para sapos perseguidos por heresia. Ao contrário do seu nome, não existe nenhuma água divina, na verdade não é aconselhável nadar por lá... O Sapo Dreno, seu fundador, acreditava que "a verdadeira fé mora nas profundezas, onde ninguém fiscaliza".



39

A Igreja do Brejo Santo

Surgiu quando Frei Lodossus, um sapo pacifista, decidiu transformar um antigo trapiche no meio do brejo pantanoso em um centro de oração. Úmido demais, instável demais e constantemente tomado por névoas espessas, insetos barulhentos e lama até níveis considerados "teologicamente desconfortáveis", para ele, nenhum sapo deveria buscar uma fé limpa, organizada e distante da realidade do brejo. A lama era vista como símbolo de igualdade: todos afundam nela da mesma maneira. As cerimônias raramente seguem um roteiro rígido. Os sermões costumam ser interrompidos por coaxos comunitários, debates emocionados sobre convivência social e, abraços coletivos que duram mais do que o necessário.



40

AS TABELAS DE APOIO

O sistema de compatibilidade de ideologias

Ideologia	Compatibilidade
Populistas	Compatíveis com todas as outras ideologias
Conservadores	Compatíveis com os populistas
Progressistas	Compatíveis com os populistas, humanistas e místicos
Místicos	Compatíveis com os populistas, humanistas e progressistas
Humanistas	Compatíveis com os populistas, místicos e progressistas
Iconoclastas	Não são compatíveis com nenhuma outra ideologia

41

O sistema de pontuação das igrejas

Igreja	Tipo	Pontuação
Basílica do Fungo Bento (Mística)	Megaigreja	• Líder místico: 7pt • Líderes compatíveis: 6pt • Líderes contrários: 5 pt
Cúpula da Abóbora Santa (Progressista)	Megaigreja	• Líder progressista: 7pt • Líderes compatíveis: 6pt • Líderes contrários: 5 pt
Igreja da Imaculada Vitória -Régia (Conservadora)	Megaigreja	• Líder conservador: 7pt • Líderes compatíveis: 6pt • Líderes contrários: 5 pt
Igreja do Carvalho Eterno (Conservadora)	Megaigreja	• Líder conservador: 7pt • Líderes compatíveis: 6pt • Líderes contrários: 5 pt
Igreja do Brejo Santo (Humanista)	Igreja Simples	• Líder humanista: 5pt • Líderes compatíveis: 4pt • Líderes contrários: 3pt
Abadia das Flores Ungidas (Humanista)	Igreja Simples	• Líder humanista: 5pt • Líderes compatíveis: 4pt • Líderes contrários: 3pt
Templo da Arca (Mística)	Igreja Simples	• Líder místico: 5pt • Líderes compatíveis: 4pt • Líderes contrários: 3pt
Mosteiro da Cidadela Santa (Progressista)	Igreja Simples	• Líder Progressista: 5pt • Líderes compatíveis: 4pt • Líderes contrários: 3pt
Irmandade da Água Divina (Iconoclastas)	Igreja Simples	• Líder iconoclasta: 5pt • Líderes compatíveis: 4pt • Líderes contrários: 3pt

Tabela de Desafios: Role o dado para descobrir qual desafio você terá que enfrentar

nº do dado	Desafio
01	Ao final de todas as frases, comece igual um sapo, por 02 rodadas.
02	Comece todas as frases com a palavra "Sapo", por 02 rodadas.
03	Fale cantando todas as frases por 03 rodadas.
04	Fique em completo silêncio por duas rodadas. Perde 01 moeda por palavra dita.
05	Termine todas as frases com "Amém" por 02 rodadas
06	Crie uma bênção para os jogadores usando apenas palavras que comecem com a letra "S"
07	Faça um mini discurso de 30 segundos tentando convencer os outros jogadores de que você é o sapo mais santo da mesa.
08	Perca uma ação de turno por uma rodada
09	Fale com a língua "plesa" por duas "todadas"
0/10	Durante uma rodada, suas cartas ficam visíveis para todos os jogadores da mesa.

Este livro não garante a Salvação.
Que o Conclave comece.

APÊNDICE C

Formulário 01- Conhecimentos Gerais (aplicado antes e depois do jogo)

1. Para começar, qual é o seu nome?

2. Qual a sua faixa etária?

18 a 20 anos

21 a 23 anos

24 a 26 anos

27 anos ou mais

3. Você considera os jogos de tabuleiro um hobby em sua vida?

Sim

Não

4. Você já ouviu falar no termo Conclave?

Sim

Não

5. Tenho conhecimento prévio sobre o funcionamento de uma eleição papal (Conclave). (Escala Likert)

6. O Colégio de Bispos é o grupo responsável por escolher o novo Papa (Escala Likert)

7. Você sabe qual é a ordem hierárquica dentro de uma instituição religiosa (especificamente a católica)?

Sim

Não

8. Se sim, descreva a ordem hierárquica abaixo.

9. Processos políticos e religiosos são difíceis de aprender. (Escala Likert)

10. Religião deve se misturar com política. (Escala Likert)
11. Jogos podem ser uma boa ferramenta para aprender temas sociais complexos. (Escala Likert)
12. Um líder conservador é aquele que segue uma ideologia que defende a preservação das instituições, costumes e valores sociais tradicionais. (Escala Likert)
13. Um líder liberal é aquele que permite total liberdade para a tomada de decisões individuais ou em grupo, participando delas apenas quando solicitado. (Escala Likert)
14. Você conhece outras ideologias? Se sim, qual?
15. Acredito que temas polêmicos (aborto, casamento, divórcio) são frequentemente influenciados pela religião. (Escala Likert)
16. Já procurei informações sobre religião em páginas ou perfis de internet que não são especializados no tema. (Escala Likert)

Formulário 02 - Experiência de jogo

1. O jogo foi fácil de aprender. (Escala Likert)
2. As regras estavam claras e compreensíveis. (Escala Likert)
3. O tempo de duração da partida foi satisfatório. (Escala Likert)
4. O sistema de pontos foi justo. (Escala Likert)
5. A mecânica de ideologias influenciou sua estratégia de jogo. (Escala Likert)
6. Qual foi sua parte favorita da mecânica?
7. Alguma parte da mecânica deixou você confuso ou inseguro? Se sim, qual?

8. O uso do radialista e dos boatos foi interessante. (Escala Likert)
9. Você sentiu que tinha diferentes opções estratégicas durante o jogo. (Escala Likert)
10. O equilíbrio entre competição e cooperação foi adequado. (Escala Likert)
11. Você mudaria alguma regra do jogo? Qual?
12. O jogo conseguiu prender sua atenção durante toda a partida. (Escala Likert)
13. O nível de sorte (uso de cartas, dados, etc.) foi adequado. (Escala Likert)
14. O sistema de debate foi justo. (Escala Likert)
15. Você jogaria esse jogo novamente?
- Sim
- Não
- Talvez
16. Você recomendaria este jogo para alguém?
- Sim
- Não
- Talvez
17. Que nota você daria ao jogo no geral?
18. Deixe uma nota para a construção da narrativa.
19. Deixe uma nota para a construção dos personagens.
20. Deixe uma nota para a construção das igrejas.
21. Deixe uma nota para a construção do conteúdo do livro objeto.

22. Deixe uma sugestão de conteúdo que você gostaria de ver no livro objeto.
23. Faça uma breve descrição do seu personagem no jogo. (nome, ideologia, habilidade...)
24. Você mudaria algo na mecânica do seu personagem? Se sim, o que?
25. Você gostaria de falar algo sobre outro personagem que tenha te marcado durante o jogo?
26. Deixe uma nota para a construção dos temas de debate.
27. Você tem alguma sugestão de tema de debate que gostaria de ver no jogo?
28. Deixe uma nota para as cartas de boatos.
29. Você tem alguma sugestão de boato que gostaria de ver no jogo?
30. Em uma palavra, como definiria o jogo?
31. Deixe um comentário geral sobre sua experiência.

Formulário 03 - Aspectos Visuais e Estéticos

1. O tamanho das cartas dos **personagens** desse protótipo foi adequado?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores.

2. O tamanho das **cartas de ação** desse protótipo foi adequado?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores

3. O tamanho das **de boatos** desse protótipo foi adequado?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores

4. O tamanho das **de temas de debate** desse protótipo foi adequado?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores

5. A leitura dos textos nas cartas estava clara. (Escala Likert)

6. Os ícones e símbolos ajudaram a identificar as ideologias. (Escala Likert)

7. A lógica de organização do tabuleiro ajudou a entender a mecânica. (Escala Likert)

8. O tamanho do tabuleiro estava adequado para a quantidade de peças e componentes?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores

9. O tamanho dos tokens e moedas estava adequado?

Sim

Não, gostaria que fossem maiores

Não, gostaria que fossem menores

10. Houve sobrecarga de informações visuais em algum momento?

11. Você acha que um aplicativo de apoio seria útil para complementar esse jogo?

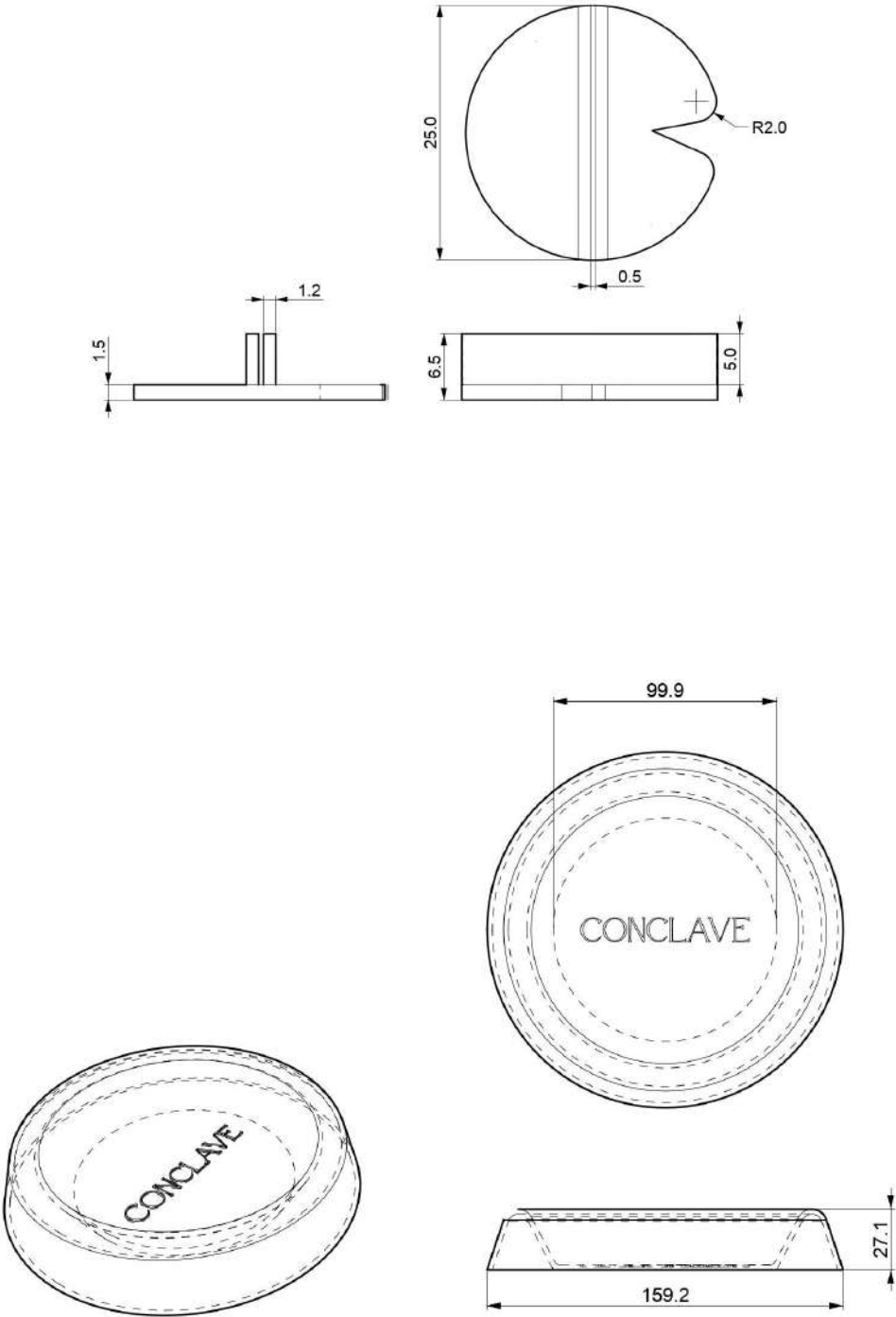
12. Vote no formato de cartas que mais lhe agrada para CARTAS DE PERSONAGENS.

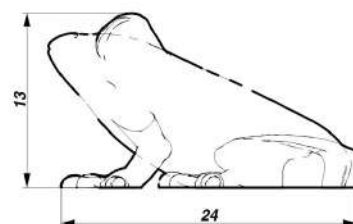
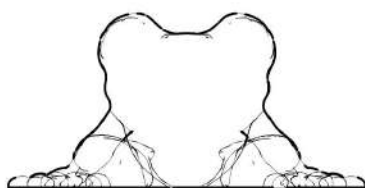
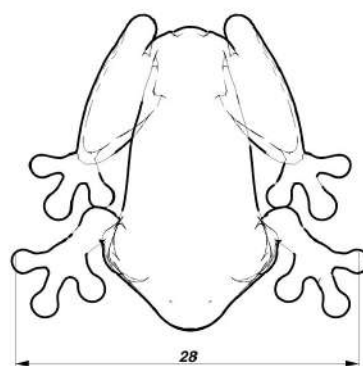
13. Vote no formato de cartas que mais lhe agrada para CARTAS DE AÇÃO.

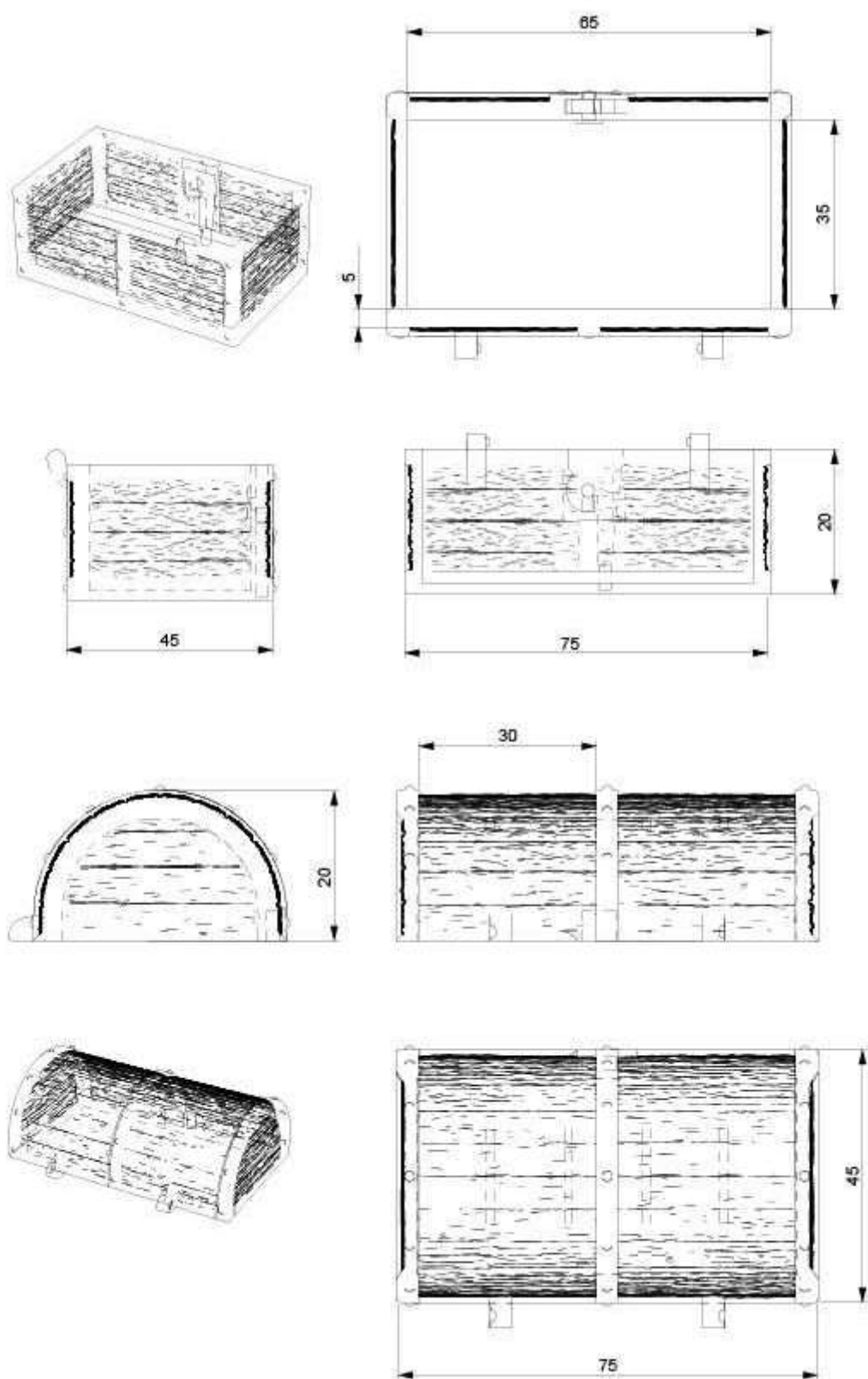
14. Vote no formato de cartas que mais lhe agrada para CARTAS DE BOATOS.

15. Vote no formato de cartas que mais lhe agrada para CARTAS DE TEMAS DE DEBATE.
16. Vote no formato de tabuleiro que mais lhe agrada.
17. Vote no estilo e material de peças (moedas, fichas, marcadores) que mais lhe agrada.
18. Vote no estilo das peças que representariam as igrejas no tabuleiro central.
19. Como você gostaria de organizar as suas cartas de mão?
20. Vote no estilo de embalagem interna que você acredita ser a melhor para organizar os componentes do jogo.
21. Vote no estilo de embalagem externa que mais te agrada.
22. Você acha que a escolha dos ícones (sapo, flor de lótus e estrela) dos tolkens e miples fez sentido?
23. Abaixo, cite que você mudaria nos ícones dos tolkens:
24. Vote na paleta de cores que você acha que melhor traduz a essência e o conceito do jogo.
25. Você acha que as cores de cada ideologia fizeram sentido?
26. abaixo, cite o que você mudaria nos símbolos de cada ideologia:
27. Você acha que um livro objeto (narrativa, histórias, curiosidades, regras do jogo, etc...) seria útil para complementar o jogo?
Sim
Não
Talvez
28. Deixe sua sugestão de conteúdo para o livro objeto.

APÊNDICE D

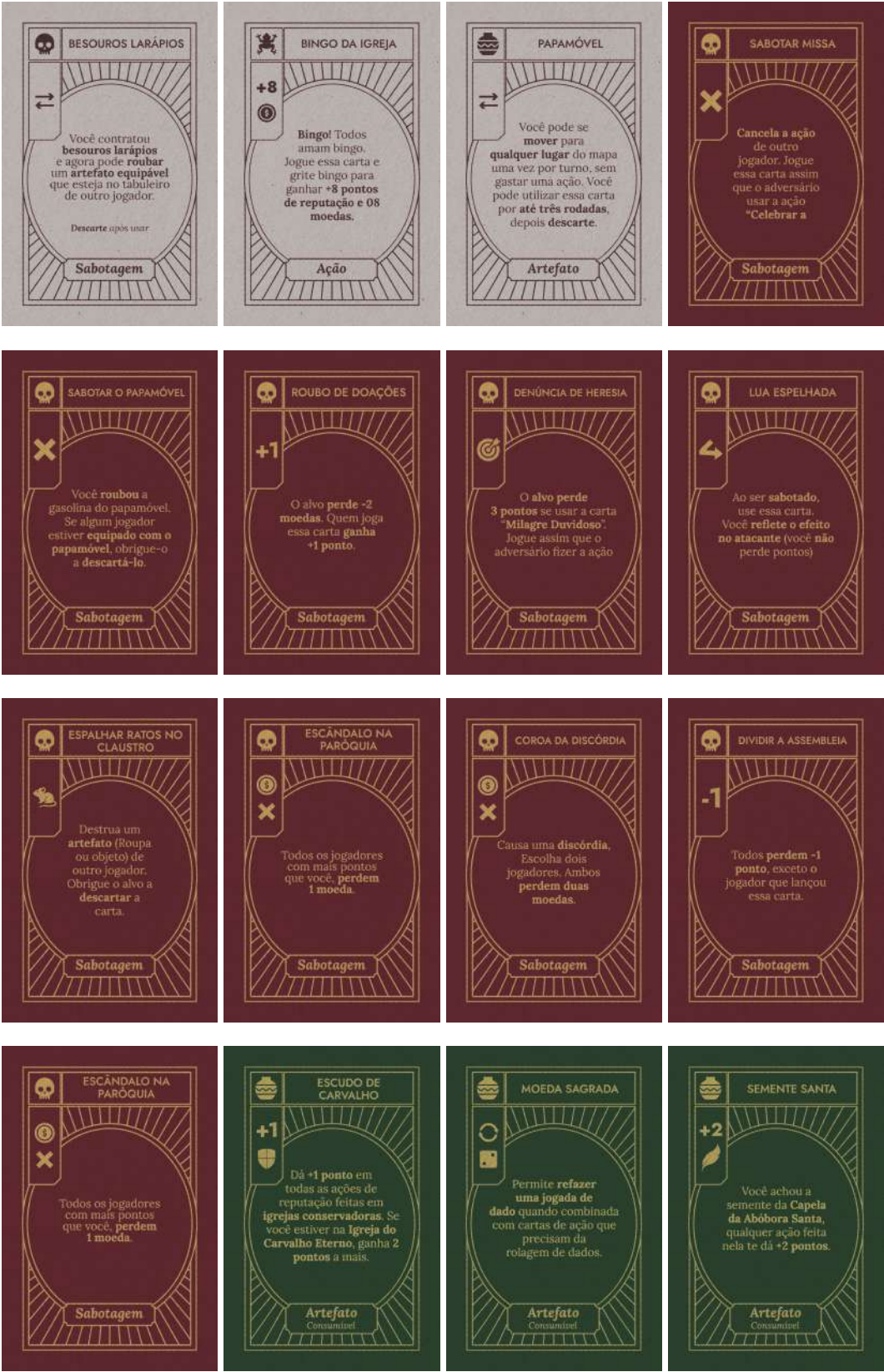


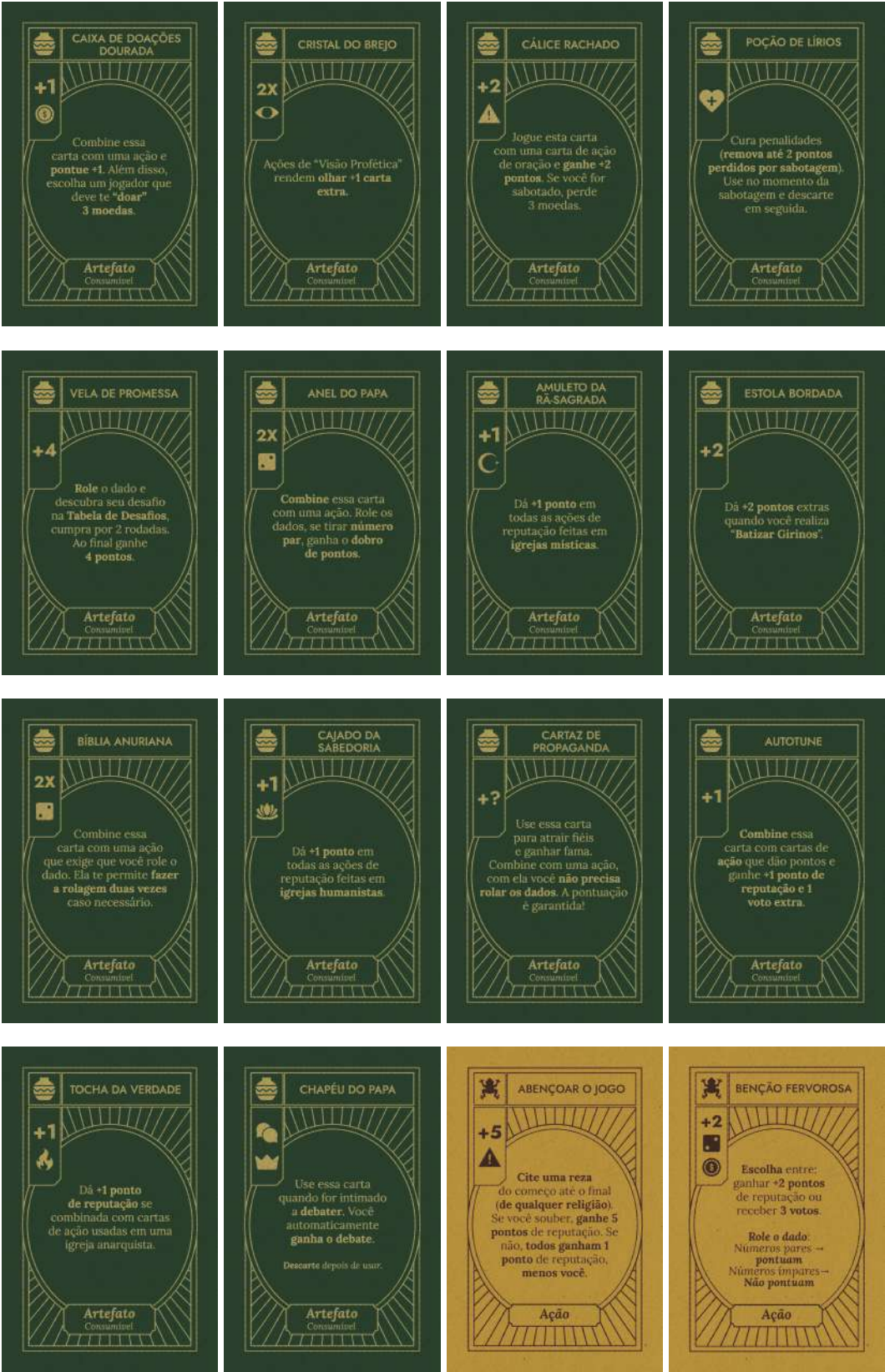


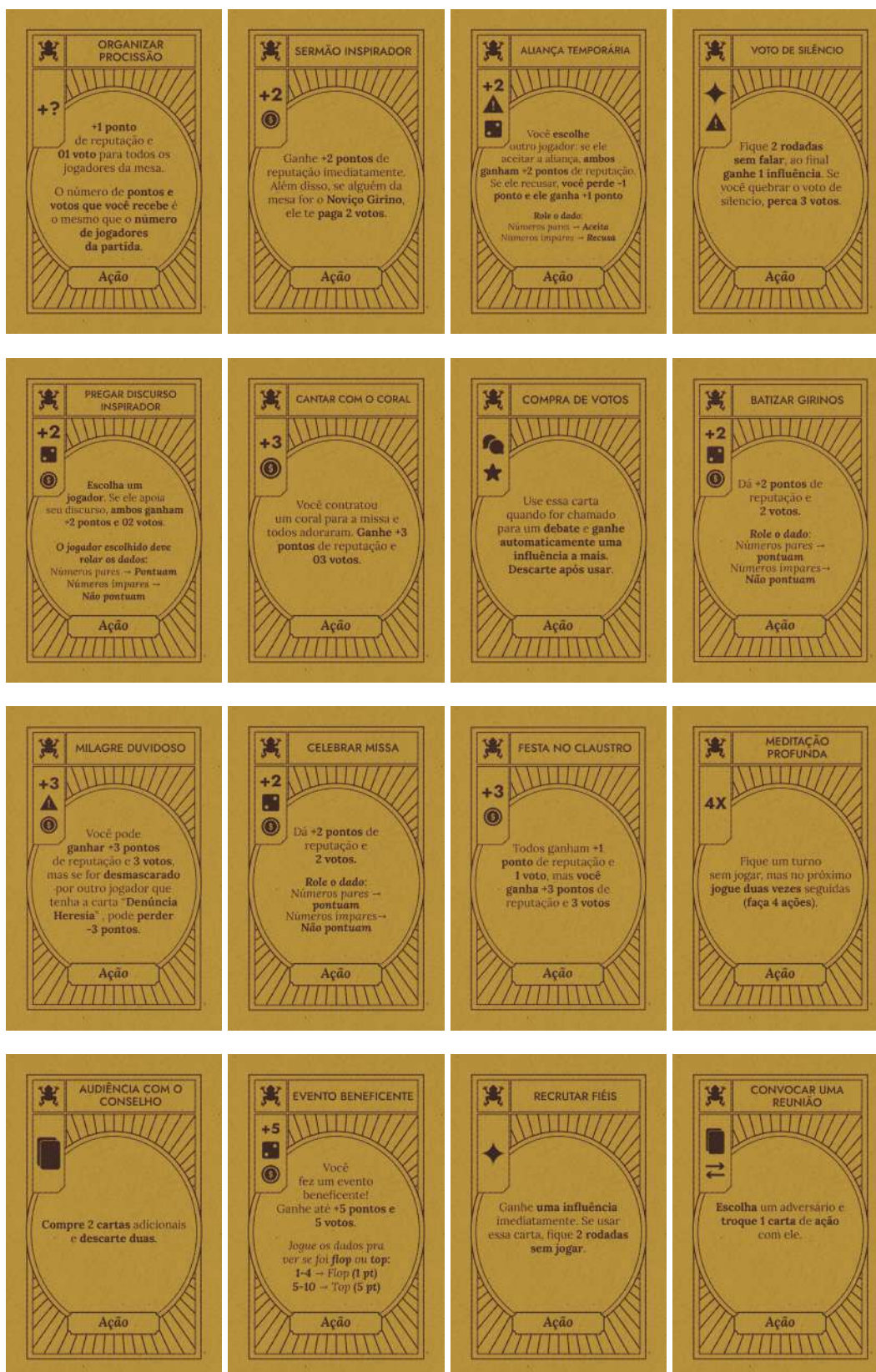


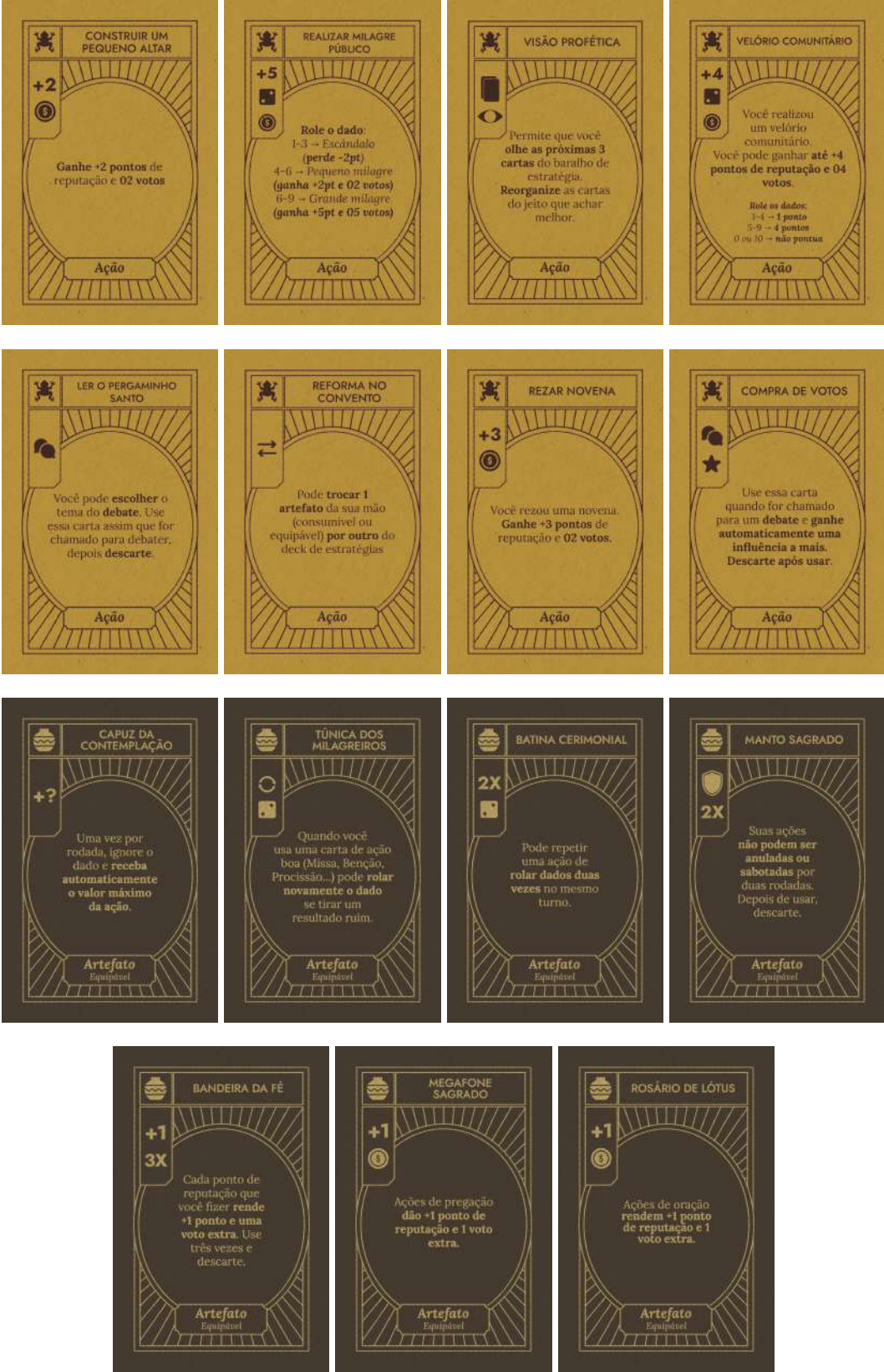
APÊNDICE E

Cartas do deck de estratégia











Cartas de personagens









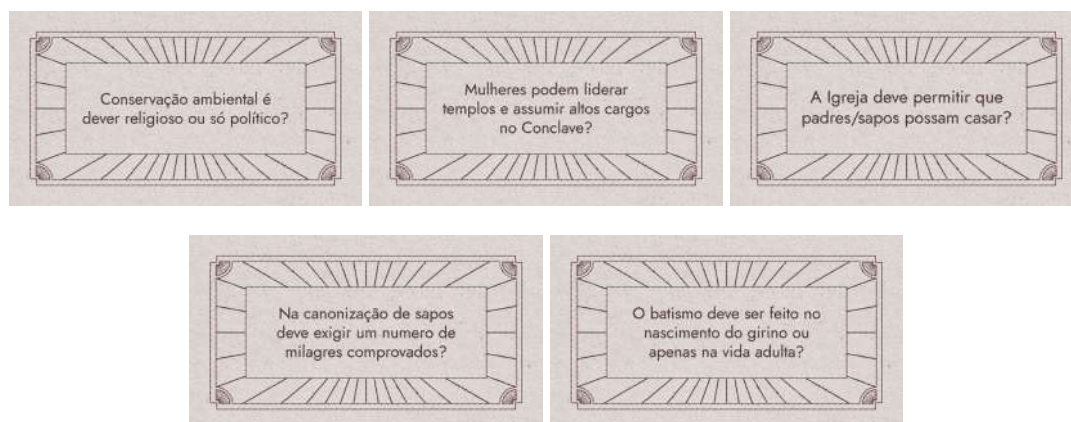
Cartas de igrejas





Cartas de debate





Cartas de boatos









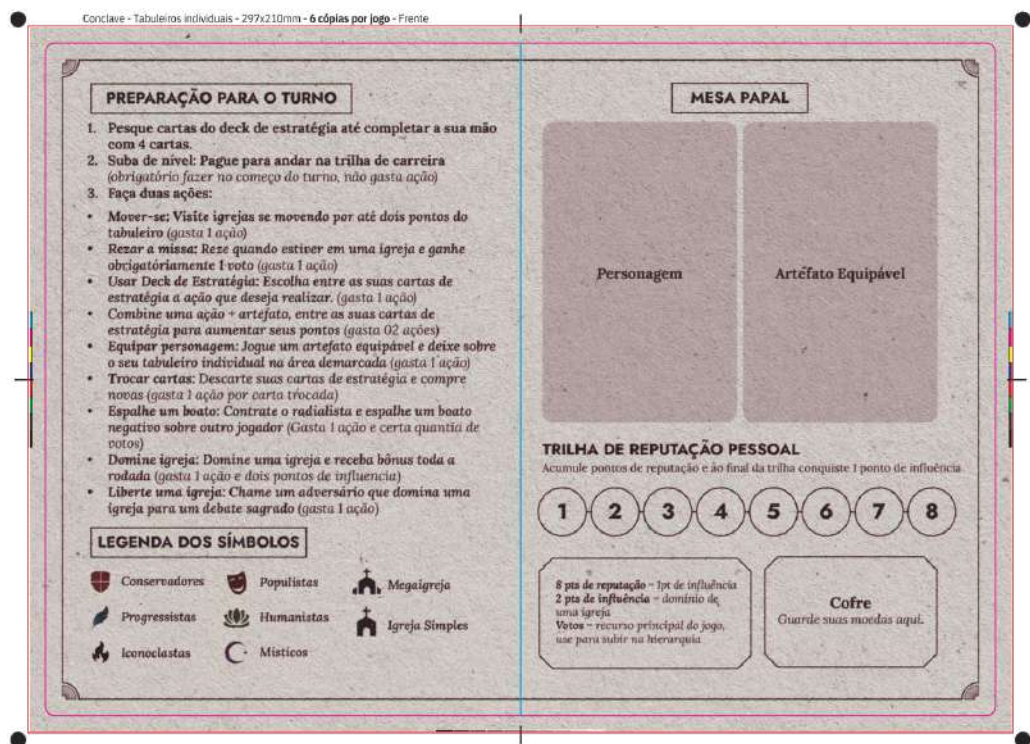
Tiles

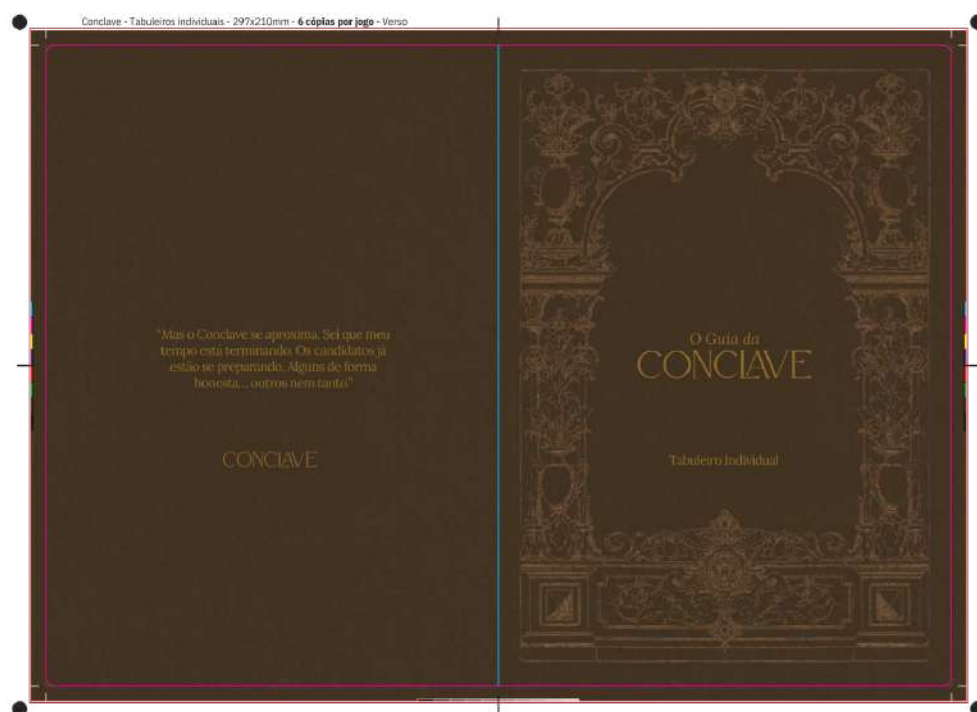


Planificação caixa do jogo



Tabuleiro individual (frente e verso)





Tabuleiro principal

